L'univers ATARI

ST MAGAZINE

N° 106 – JUIN 1996 - 32 F

520/1040 ST(E)

MEGA ST(E)

TT

FALCON

MEDUSA

EAGLE

JAGUAR

ET AUSSI...

Le tour du monde informatique
Etiquettes sous Phoenix
Batcher
CD audio TORIIKAMI
CD audio ECLIPSE
CD audio SUITE MEGALIQUE
CD Rom 500 Midifiles V1
ST replay 16
Les nouveaux instruments
HTML, Internet pour tous
Stut One III
Atari CD Master
SCSI
Base pour la CAO (2)
Le DSP 56001 acte XIII
A vous de jouer
Démos : le retour
JAZ
Ultimate Arena Falcon
Gravon

PARSEC 44

le deuxième DSP qui tue!

premières infos

PAINTER

le joker d'image studio

ULTIMATE ARENA FALCON

NOUVELLE COPIE

ATARI CD MASTER

les CD Rom multimédias sur ATARI!

Jaguar

la revanche des pingouins mutants enfin là!

BELGIQUE 250 FB
SUISSE 10 FS
DOM-TOM 50 F
LUXEMBOURG 225 F LUX

PUBLICATION PRESSIMAGE

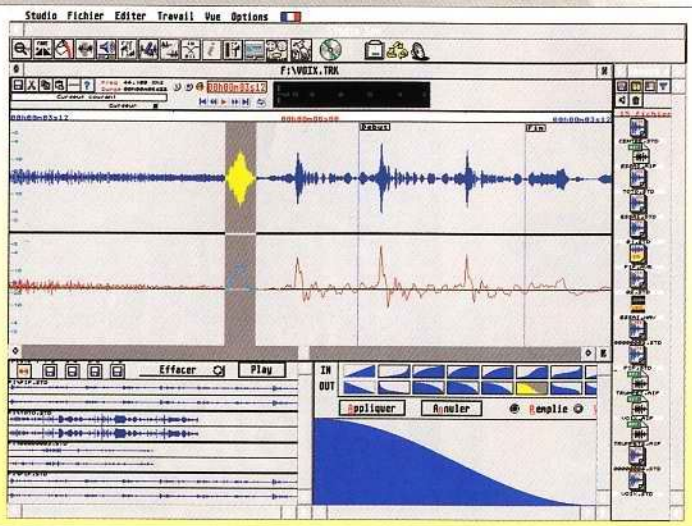
L 9876 - 106 - 32,00 F-

Studio Capitale Informatique

SARL au capital de 180.000 Frs - RC Paris B 395210214 - APE 921 D
9 Rue Lakanal - 75015 Paris - TEL: 45 32 10 00 - FAX: 45 32 74 84

ECOUTEZ LA DIFFERENCE

StudioSon



LOGICIEL DE MONTAGE AUDIO NUMERIQUE

- Montage virtuel et/ou destructif
- Traitements sonore évolués
- Playeur 8 pistes
- Synchronisation SMPTE, MIDI, GPI
- Plus de 20 effets numériques
- Time streching
- Un vrai scrubing
- Edition sur disque dur et/ou DR4 AKAI
- Compatible interface numérique SPDIF
- Import/Export tout format, audio par SCSI
- Banque de son (chutier) tout support....

Toute une gamme pour le Falcon 030, MK x C-LAB, déclinée en plusieurs versions pour différentes applications, du particulier au professionnel.

A partir de 890 Frs (Version Light) à 5 990 Frs. Version DEMO sur BBS au : 64 29 44 23

- *Post-Production audiovisuel (Montage en synchro image, SMPTE et/ou VITC)*
- *Station de radio (Gestion de play list, Programmation et automation télécommande de juxebox CD, version specifique)*
- *Musique, montage son, mastering, compatible CUBASE Audio....*

Hotline technique utilisateur de 10h00 à 18h00.

3 CD de demo de bruitage et de séquence musique NETWORK, SOUND IDEAS dans chaque coffret de STUDIO SON

STUDIO CAPITALE proposera prochainement, une carte MJPEG qui permettra sur Falcon de monter les films en direct to disk, et de les retransférer sur magnétoscope. Cette carte compatible STUDIO SON permettra d'avoir un magnétoscope sur disque dur, et de s'affranchir ainsi du transport de bande. L'image, de qualité VHS, sera visualisée sur un téléviseur standard.

LA BéCaNe

96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS
Téléphone. 42 80 10 39 - Télécopie. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

MATERIELS

Falcon 4 Mo MK I	5 990
Falcon 16 Mo disque dur interne 520 Mo	☎
Falcon 16 Mo disque dur externe 1 Go	☎
Mise en Tower Falcon	1 990

MONITEURS

Monochrome STF/STE 14"	1190
SVGA 14"	1 700
SVGA 15"	2 590
SVGA 17"	4 200

NOUVEAUTES

Carte d'extension Falcon 4/8 Mo	1 320
Carte d'extension Falcon 4/16 Mo	625
Carte d'extension Falcon 8 Mo	2 100
SysQuest EZ Drive 135 Mo externe	1 990
Carte d'extension TT 4/32 Mo nue	1 490

OCCASIONS (suivant arrivage...)

ATARI 1040 STF, STE	☎
ATARI Méga STE, accessoires divers, jeux	☎
ATARI TT 030, imprimantes, écrans	☎

EXTENSIONS MEMOIRE

STE 2 Mo	620
STE 4 Mo	1 190
TT 030 à 8, 16, 32, 64 Mo	☎
AfterBurner 4 Mo	700
AfterBurner 8 Mo	1 350

DISQUES DURS / SAUVEGARDES

Interne Falcon 520 Mo IDE	1 490
Externe STF/STE avec TopLink 540 Mo	2 380
Externe Falcon/TT 540 Mo	2 180
Externe Falcon/TT 1 Go	2 680
Dual Panasonic (magnéto-optique 650 Mo + CDRom X4 externe)	5 400

RESEAUX 1 à 256 POSTES !

Méga STE, TT, Falcon	☎

IMPRIMANTES

Canon BJ 200 EX	2 000
Epson 820 n & b	1 700
Kit couleur Epson 820	700
Hewlett Packard 5 L	4 290
Epson Stylus color II S	3 190
HP 660 C	2 990

CARTES GRAPHIQUES

Nova 16 millions de couleurs Falcon	2 590
TT Nova VME 1 Mo	2 590
TT Nova VME 2 Mo	3 390
Falcon Screen Blaster	490
Sreen Blaster interne	390

CARTE ACCELERATRICE

AfterBurner Falcon 68040* = Falcon X 7	3 990

**Tos 4.04 et tower ou rack impératif*

DEMO PERMANENTE AFTERBURNER

INTERFACE DMA/SCSI

Top Link	490
Top Link CD Rom	690

CLAVIERS ATARI

Claviers pour Méga ST, STE et TT	490

MODEMS / SON

14 400 bauds	1 290
28 800 bauds	☎
Enceintes 2 X 120 W	380

EMULATIONS

Magic Mac	1 490
Gémulator	1 300
émulation MAC vers STF	☎

DEMO PERMANENTE GEMULATOR

CONSOMMABLES

Toner SLM 605	290
Toner SLM 804	490
Tambour SLM 605	960
Tambour SLM 804	2 400

SCANNERS

Epson GT 8500	5 990
Epson GT 9000	7 225

JoyStick **ATARI** : 100F, Prolongateur JoyStick : 80F, Souris : 150F, Adaptateur VGA Falcon : 150F

REPARATIONS de tous vos matériels **ATARI**
ACHAT et REPRISE de votre **ATARI**

Pentium 100 Mhz multimédia **8 490 F**
avec reprise de votre 1040 ou 520 ST

GRAND STOCK DE CABLES POUR ATARI

LA BéCaNe est ouverte du mardi au vendredi de 10 h à 13 h et de 14 h à 19 h - samedi de 10 h 30 à 17 h 30. Ventes par correspondance France et étranger, port en sus, par chèques ou cartes de crédits. Crédits Cetelem. Les marchandises proposées le sont dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix ci-dessus sont TTC hors frais de port. Catalogue des prix sur demande. Matériels neufs garantis un an pièce et main-d'œuvre sauf PC neufs garantis trois ans pmo. Frais de port, nous consulter

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. : +33 (1) 49 88 63 63
Fax. : +33 (1) 49 88 63 64
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : SCAP INFORMATIQUE
Impression : union européenne

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication :Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
LA TERRE DU MILIEU
S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel. +33 50 54 49 77 / fax. +33 50 54 49 94

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT),
Marc ABRAMSON (REDRACKAM),
François PLANQUE (FULCHROM), Patrick BONNET,
François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7),
Tristan COLLET, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN), Hervé PIEDVACHE,
Pascal BARLIER

FABRICATION
Directeur de fabrication :Jacques GOUFFE
Assistantes de fabrication : Mireille MUGNERET
et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

MARKETING
Christine de GAND

MAQUETTE
intérieur: LA TERRE DU MILIEU
couverture: PRESSIMAGE (Carole TOULOTTE)

PUBLICITE
Steve ANTONIO

DIFFUSION-VENTE
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75
assisté de Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET,
Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Responsable administration : Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Nadia SAHEL et Stéphane BOUCHARD.

JURIDIQUE
Françoise LINOFFIER

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

EDITO

L'ATARI EST AUSSI MULTI PROCESSEURS

Vous le savez le MARK X est dispo, vous le savez aussi sans doute, à l'heure où vous lisez ces lignes, l'HADES devrait être également dispo depuis une semaine (sortie officielle les 3 et 4 Mai au TOS COMPUTING'95). Tout cela c'est bien, mais apparemment cela motive aussi les développeurs puisque voici deux annonces de cartes pour ces deux machines avec chacune des caractéristiques très alléchantes.

La première, intitulée PARSEC 44, est destinée au FALCON et lui offre ce deuxième DSP tant espéré et la seconde, STARTRACK, offre le premier DSP agrémenté d'un circuit sonore et de trois sorties SPDIF à l'HADES.

A l'heure où tout le monde parle de machines bi-processeurs, que ce soit la BE BOX ou les futurs MAC, on peut se réjouir d'avoir, nous, une machine de ce type depuis plusieurs années et pas chère en plus : le FALCON (68030 et 56001 en parallèle). Alors quand on réalise que ce même FALCON va devenir tri voire même sextuple processeurs (il est prévu de pouvoir empiler cinq PARSEC l'une sur l'autre par la suite), on ne peut que sortir rassurés sur sa ligne de vie.

En fait on se retrouve là avec le principe des fameux ATW800 d'ATARI et leurs transputers empilables. La PARSEC 44, c'est en fait un peu la suite de ces ATW800 et, encore une fois, on se rend compte que nos machines ont toujours eu une bonne longueur d'avance grâce à l'intelligence de leur conception. C'est sans doute pour cela qu'elles ont autant la vie dure.

L'HADES suit lui aussi cette voie royale de la longévité avec la STARTRACK qui lui ouvre le domaine audio-numérique, dont on sait, que l'ATARI est l'ordinateur de prédilection des musiciens.

Bref, c'est un sacré coup de fouet qui arrive pour le TOS.

Godefroy de MAUPEOU

STUDIO CAPITALE	p.2
LA BECANE	p.3, 7
CENTEK	p.9
IFA	p.10, 11
APAK	p.13
36 15 ST MAG	p.15, 22, 49
LA TERRE DU MILIEU	p.17, 39, 57
ETILDE	p.19
MEDIAGOGO	p.21
INFONIX	p.25
PARX	p.53
PRESSIMAGE	p.59
DISKIMAGE	p.64, 65, 66, 67
SCAP	p.68

SOMMAIRE

éditorial/sommaire	p. 4
disquette	p. 6
le tour du monde informa...	p. 8
PARSEC 44.	p. 12
PAINTER : le joker d'IMAGE...	p. 14
étiquettes sous PHOENIX	p. 18
BATCHER	p. 20
CD audio TORII KAMI	p. 22
CD audio ECLIPSE	p. 22
CD audio SUITE MEGALIQUE...	p. 22
CD ROM 500 MIDIFILES v1	p. 23
ST REPLAY 16	p. 23
les nouveaux instruments ...	p. 24
faites la police	p. 26
HTML, Internet pour tous	p. 28
STUT ONE III	p. 30
ATARI CD MASTER	p. 32
SCSI	p. 34
Christophe BOYANNIQUE à...	p. 36
Bases pour la CAO (2)	p. 40
le DSP 56001 acte XIII	p. 42
à vous de jouer	p. 44
démos : le retour	p. 50
JAZ	p. 52
ULTIMATE ARENA FALCON	p. 54
GRAVON + astuce	p. 56
MUTANT PINGOUIN, BRAIN ...	p. 57
revue de presse	p. 60

magazine réalisé avec :

machines : TT 8 mégas, FALCON 14 et MEDUSA T40 32 mégas, scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR
maquettage : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR PRO, DA'S PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND PHOTOS (textures)
rédactionnel : LE REDACTEUR 4+
comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, LE GESTIONNAIRE

réalisé sur MEDUSA T40

c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°106 dans le lecteur et regardez votre écran. Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

DISQUETTE MAGAZINE

Bomb Away

Toutes machines ST Basse

Ce mois ci c'est la profusion !!! Allez, on commence avec Bombs Away un clone de Dynabuster qui est très sympa. Le principe reste le même: on place des bombes, on s'éloigne et BOOM !! C'est tellement efficace !

Dead Land

Toutes Machine ST Basse, 1 Mo minimum.

Vous connaissez Canon Fodder ? Et bien Dead Land y ressemble beaucoup, vous avez le controle d'une bande de crêve la mort et affronterez les pires dangers... Avec une réalisation sans reproche et un intérêt indéniable, Dead Land gagne à être connu.

Uscreen ne marche pas

STE & MEGA STE

Voici un écran virtuel pour STE permettant d'obtenir des résolutions de 640 par 480 jusqu'à 640 par 800 !! Très pratique pour certaines applications...

Bubble

Toutes Machines

Vous utilisez Uscreen ? Ça tombe bien car Bubble est un petit accessoire qui va vous permettre de toujours savoir où est votre souris. En effet, lorsque l'on utilise un écran virtuel, elle à tendance à disparaître. Bubble vous indiquera sur un simple click droit dans quelle souricière elle s'est nichée.

Play FL3

Un player de FLI. Les avantages de celui-ci ? Il est rapide, sans bavure et ne prend pratiquement pas de place. Deuxièmement, son auteur n'est autre que Frédéric Aloé, notre Jag Man National ! Avec la souris, déplacez votre fichier FLI sur PlayFL3.TTP et ça marche ! Quoi de plus simple !!

Rainbow II Multimédia Démo

Falcon uniquement

Falconnistes, bandes de veinards ! Vous allez pouvoir goûter aux joies de la peinture à l'huile, de l'aquarelle, d'effets spéciaux encore insoupçonnés sur Falcon. Vous pourrez aussi monter une animation multimédia, travailler le son, faire de la retouche photo en temps réel... bref tout Rainbow II est là pour vous ! La version n'est pas bridée, seule la sauvegarde vous sera refusée, alors essayez, innovez, soyez créatifs A vos pinceaux...

Arabesque

Toutes machines

Voici un fichier RSC pour les possesseurs d'ARABESQUE. Il doit remplacer le fichier du même nom sur leur version, car le leur n'est pas au top.

LA BéCaNe
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 PARIS - Tél. 42 80 10 39 - Fax. 42 80 61 46
Métro Poissonnière

LES LOGICIELS ATARI

Achats, reprises et échanges de jeux et logiciels d'occasions

LE DESSIN

Vision Light	250
Vision DSP	350
Vision Dock	450
D2M	690
Stad	800
Papillon	500
Da's Vector	1390
Da's Picture	1190
Apex média	1290
Néon 3D	2490
Arabesque 2	1290
Pixart 3	590
Le Dessin Technique	150

LA BUREAUTIQUE

Alpha Pack	990
Script 5	990
Script Now	350
Script 1Mo	250
Signum 2	600
Le Rédacteur 1.99	90
Le Rédacteur 3	☎
Le Rédacteur 3+	☎
MAJ Rédacteur 3+	☎
maj Rédacteur 4+	☎
Papyrus Gold	1290
EUREKA (tableur)	80
Graal (sgbd)	390
Com émulation minitel	190

LA PAO

Calamus 1.09	390
Calamus S	790
Calamus SL	1390
Calamus Windows 95	1290
Calamus Windows NT 3.51	10080
maj 1.09 vers SL	890
maj S vers SL	890
maj SL vers Windows 95	990
maj SL vers Windows NT 3.51	6770

LA GESTION

Comptadom (gestion perso)	290
L'Investisseur	150
Le Comptable	590
ST Budget 3	190
ST Compte 4	150
Le Gestionnaire	220
Le Comptable 2	590
Gestion Comptable	990
Pack Gestion 1	1350
Pack Gestion 2	1590
Pack Gestion 3	1890
Gestion du Personnel	590
Gestion du Personnel	890

LES UTILITAIRES

UVK	199
Semprini	249
HDU	250
NVDI	549
Outside	349
Speedo G dos	445
CD Tools	390
Soft graveur de CD Rom	2550

LES JEUX

Gavron	340
MoonSpeeder	290
Sheer Agony	290
Oxyd 280	☎
Batlle Bowls	☎
Substation	290
Dino Dudes	290
Zéro - 5	290
Team	290
Steal Talon	290
Hollywood Hulster	250
Llamazap	250
Flipper	290
Animaux (éducatif 3/7 ans)	290
Dinosaure (éducatif 3/7ans)	290
Shapes	290
Epilepsie	290
Multibrique	290

LA MUSIQUE

Crazy Musique Machine	350
Crazy Sound	300
Componium	340
Digital Tracker	390
Cubase Light	950
Tango	950
Style Trax ST	950
Cubase Score ST	4820
Cubase Audio Falcon	6580
Cubase Audio CBX D5	6580
Audio Spector	4090
Atari Midi 3	1630
Mise à jour Cubase	
- 2.0 vers Cubase score 2.0	1370
- 3.0 vers Cubase score 2.0	560

DIVERS

Aztéque 2	80
L'Electronicien	150
Morpher	400
Pack Internet + Modem 14400	1600

Collector : consoles ATARI 130 XE et 800 XL ! divers jeux et logiciels d'occasions avec doc...

Le coin des bidouilleurs
diverses cartes d'occasions, pièces détachées, capots, visserie, câbles, éléments électroniques, pièces d'écrans, claviers pour pièces, etc.

Prière de nous consulter pour les frais de port...

BON DE COMMANDE

Je commande à La Bécane les articles suivants :

	Quantité	Prix unitaire	Total
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Frais de port et emballage : 50,00 F TTC

Règlement : votre chèque doit être libellé à l'ordre de La Bécane et envoyé :
96, rue du Faubourg Poissonnière - 75010 Paris
Vous pouvez également commander par téléphone avec une carte bancaire
Le port indiqué de 50,00 francs est pour la métropole française

Total TTC :

n° de carte bancaire : | | | | | | | | | | | | | | | | Expire le : | | | |

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Pays : .....

Signature

ON RECHERCHE UN DEVELLOPEUR

OXO Concept recherche un programmeur maîtrisant le C et l'assembleur, connaissance système TOS et GEM indispensable, esprit d'initiative apprécié. Poste à pourvoir sur Créteil (94), envoyer CV et lettre de motivation à :

OXO Concept, 12 Villa du Petit Parc, 94000, CRETEIL.

DIGITAL 1.9 CA ARRIVE

Une nouvelle version de DIGITAL TRACKER sera disponible fin Mai. Vraisemblablement, il ne devrait plus être distribué par FRONTIER SOFTWARE mais par l'auteur directement.

CENTEK : L'ADRESSE

On a oublié l'adresse dans l'entrefilet sur CENTEK, la société de Rodolphe CZUBA. La voici :

28, rue des Sorbiers 60290 LAIGNEVILLE
Tél. (16) 44 71 55 04

CLAVIUS DEMENAGE

CLAVIUS a déménagé, voici sa nouvelle adresse :

17, rue Duperré 75009 PARIS
Tél. (1) 49 95 95 53
Fax. (1) 49 95 04 55

Pour mémoire, CLAVIUS distribue les produits suivants : ST REPLAY 16, CLARITY 16, VIDEOMASTER, ON STAGE, SWING, POWER UP TT & FALCON, IDA, MIDI 16, MIDI 48...

UNE CARTE SON POUR L'HADES

Pour ceux qui ne lisent pas les revues de presse, voici un nom qui va faire parler de lui : STARTRACK. Il s'agit d'une carte son pour l'HADES qui devient la nouvelle référence en matière de micro ATARI outre-Rhin. En effet tout le monde parle de l'HADES et pour un peu, on se croirait revenus aux temps où les dévellopeurs s'affairaient dès l'annonce par ATARI d'une nouvelle machine. Il faut dire que l'HADES est bien la machine la plus excitante que l'on ait eu depuis très longtemps. Avec elle, l'ATARI se retrouve enfin au niveau du haut de gamme MAC, PC et AMIGA à un tarif conccurentiel. Il ne lui manquait que le son et celui-ci ne fera finalement pas défaut grâce à cette STRATRACK dont voici les caractéristiques :

2 entrées audio XLR
2 sorties audio XLR
3 sorties SPDIF/AES/EBU
échantillonnage 16e à 33, 44.1 et 48 Khz
DSP 56001 avec 96k de SRAM optionnel
connexion sur le bus VME

prix public 1000 Dm soit 3500,00 F

Pascal BARLIER me souffle qu'en principe, cette carte rend l'HADES compatible avec le FALCON si les fonctions Xbios sont compatibles avec celles du FALCON.

Voilà une carte qui devrait permettre à l'HADES de devenir la machine haut de gamme sur ATARI quelles que soit l'utilisation que l'on désire en faire, vues les faibles innovations que semblent vouloir apporter C-LAB.

On salive, on salive !!!

E-BACKUP : UNE NOUVELLE VERSION !

Une nouvelle version d'E-BACKUP spéciale AFTERBURNER est sortie en Allemagne.

PLANET OF THE RED EAGLE

Le fameux jeu allemand pour FALCON dont nous vous parlions depuis plusieurs mois, est enfin sorti dans sa patrie d'origine. Et la France ? il ne semble pas que FRONTIER ait finalement prévu de le faire. Mais ne vous en faites pas, si personne ne veut le faire, LA TERRE DU MILIEU s'en chargera.

AFTERBURNER : CHANGEMENT DE MAINS

C'est maintenant MW ELECTRONIC qui a l'AFTERBURNER en charge et c'est ma foi une bonne nouvelle vu le sérieux d'MW ELECTRONIC. Au ProTOS, nous avions rencontré le patron de MW et lui avions demandé pourquoi il avait des cartes avec 68030 à 50 Mhz pour MEGA ST et pas des cartes avec 68040. La réponse était simple : Peter KONRADY en avait annoncée une. Nous ne voulions pas faire un produit concurrent, mais s'il persiste à ne rien faire, nous le ferons". Vu que MW vient de reprendre la carte fétiche de P.KONRADY (AFTERBURNER), nous devons nous attendre à voir d'ici peu une carte 040 pour MEGA ST. Reste à savoir les termes de cette reprise.

Pour la France, cela ne change rien puisque la fabuleuse carte 040 pour FALCON est toujours distribuée par AGIIT. Elle a d'ailleurs baissé et ne coûte plus que 3990,00 F, ce qui est vraiment très intéressant au regard de ce qu'elle offre. Notez d'ailleurs que sur AMIGA pour 5000,00 F vous n'avez qu'une carte avec un 68030 à 50 Mhz.

Toujours à propos d'AFTERBURNER, celle-ci devient de plus en plus un standard incontournable sur FALCON. Du coup, les programmeurs développent ou adaptent leurs programmes pour elle. C'est le cas, entre autres, de SOUNDPOOL qui se démène pour que ses programmes tournent dessus et de BLACK SCORPION qui fait un APEX spécial AFTERBURNER (v2.2). Quant à CUBASE, il est inutile de rappeler qu'il tourne dessus sans problème.

Il semble d'ailleurs qu'il n'existe presque plus de programme qui n'ait pas son patch pour être compatible AFTERBURNER.

UNE NOUVELLE INTERFACE

Ceux qui ont essayé de formater un disque dur pour être relu par un PC, savent qu'il ne faut pas faire de partitions au delà de 32 mégas pour que cela fonctionne. Autant dire que c'est une véritable galère lorsque ce disque dur doit servir à la réalisation d'un CD ROM : 20 partition de 32 mégas, c'est dur à gérer.

Et bien leur peine est terminée, car HARD AND SOFT vient de sortir une interface permettant de lire des grosses partitions ATARI sur un PC. Ladite interface est livrée avec le logiciel idoïne et coûte 249 Dm soient 870 de nos francs sonnants et trébuchants.

EVOLUTION

Il y a deux mois, nous vous convions à participer à ÉVOLUTION, le mouvement lancé par Bertrand MARNE pour rassembler tous les ataristes autours d'un vaste projet de compétences et idées. Les réponses fusent et Bertrand MARNE, ne voulant pas couper au milieu de la lancée, reporte le tirage au sort, qui doit récompenser les projets les plus intéressants et utiles pour la communauté ATARI, au mois de Juin.

Je n'ai malheureusement pas la place de reproduire à nouveau le questionnaire ce mois-ci. On reporte donc cela au mois prochain. Ceci-dits les impatients peuvent se replonger page 9 du n°104 de ST MAGAZINE et recopier ledit questionnaire déjà publié (je n'ose imaginer que vous puissiez découper notre beau magazine).

Une précision tout de même, lorsqu'on vous demande, ce qu'il vous manque sur ATARI, il s'agit des produits qui n'existent pas à votre connaissance et qui vous seraient utiles et non ceux qui sont sortis et que vous n'avez pas encore pu acquérir faute d'arge

nt.

Allez, dépêchez-vous. Ne soyez pas les derniers à répondre à cet immense projet comme le qualifie si bien Bertrand MARNE.

Pour tous contacts :
Bertrand MARNE
13, rue du 4ème Zouave
93110 ROSNY SOUS BOIS

OXO CONCEPT EST BIEN VIVANT

Comme le dit le titre, OXO est toujours là et très actif, en témoignent les annonces ci-dessous et dans les en-têtes de cahiers :

WebSpace : articulé autour d'un browser WEB, WebSpace est une solution complète d'accès à Internet. Il reconnaît les commandes

html3 et Netscape 2 (à l'exception des frames et du language Java), ce qui le rend compatible avec 95 % des pages html. Il fonctionne sur toute la gamme Atari (depuis la basse résolution ST, au mode true color des cartes graphiques). Facilement configurable par l'intermédiaire d'un programme d'installation, WebSpace est fourni avec un livre en français sur Internet et un abonnement gratuit d'un mois. Le prix : moins de 300 F. Gasp ! Et dire que CAB est enfin dispo dans une version fiable.

L'adaptamouse est un adaptateur de souris PC, il permet le branchement d'une souris série PC à la place de la souris d'origine. Il ne nécessite aucun driver et est compatible avec toutes les applications. Il vous est ainsi possible de choisir la souris ou le trackball de votre choix. Son prix est d'environ 200 F.

Un codeur PAL et dorénavant disponible. Il vient compléter la gamme vidéo composée du Booster030 et du Sbooster 030. Il permet l'enregistrement de l'image de tout modèle d'Atari (sauf TT 030) sur un magnétoscope PAL.

Une nouvelle étape est franchie dans les cartes accélératrices avec la DX3. Le bus est porté à 20 MHz, DSP à 40 MHz, quant au 68030, il peut être porté à 40 ou bien à 60 MHz ! Rien de dangereux toutefois pour celui-ci. En effet Atari ayant placé des 68030 en boîtier céramique (d'origine industrielle probablement) dans tous les Falcons (y compris C-LAB), ceux-ci, bien refroidis, encaissent sans sourciller le 60 MHz. C'est pourquoi OXO s'engage non seulement à garantir le bon fonctionnement de la DX3, mais aussi à assurer l'échange standard du 68030 s'il devait y avoir un problème. Voilà une proposition qui devrait rendre heureux les septiques et les victimes de cartes mal conçues.

L'autre originalité de la DX3 est la possibilité d'y connecter une carte fond de panier" étendant le Falcon à 32 bits. On peut dès lors y replacer son coprocesseur qui communiquera en 32 bits avec le 68030.

Sur le module 32, c'est son nom, on trouve naturellement un report du bus d'extension, maintenant en 32 bits, un connecteur TT-RAM ainsi qu'un connecteur ISA. Le driver ET-4000 étant fourni, l'achat d'une véritable carte graphique descend maintenant à moins de 400 F. Le module 32 nécessite une mise en tour ou en rack. La carte DX3 coûte aux alentours de 700 F et le Module 32 environ 900 F.

OXO Concept propose par ailleurs une reprise de votre ancienne carte accélératrice pour l'achat d'un ensemble DX3 et Module 32.

D'après OXO l'association DX3 et module 32 s'avérerait fonctionnellement identique aux annonces Centurbo II et Hawk, en apportant la modularité et des prix très intéressants. On attend de voir pour pouvoir dire si c'est le cas.

Pour vous tenir informé des news OXO, un serveur vocal est mis en place au (33-1) 48 98 34 53, remis à jour plusieurs fois par semaine, il vous renseigne sur les développements en cours et vous permet d'effectuer une demande de documentation.

Godefroy de MAUPEOU

CENTEK

☎(16) 44 71 55 04
De mardi à vendredi de 12h à 19h

CENTurbo 890

LA carte accélératrice du Falcon !
Compatible CUBASE AUDIO !!!

Vitesse x2 : BUS à 20 Mhz, CPU, FPU et DSP à 40Mhz, VIDEL à 50 Mhz.

Commutateur pour repasser dans la configuration d'origine (à 100%).

Mode Turbo en mono (SM124) et RVB/TV.

Logiciel CENTscreen permettant des résolutions étendues (ex: 900x700x16 à 68 Hz ou 640x480xTC à 55 Hz), des modes virtuels et l'extinction d'écran (compatible Energy Star)...

Compatibilité logicielle presque totale (y compris la plupart des jeux).

Ne gène aucune autre carte...
Installation simple (13 fils) et rapide (30 mn) dans le boitier d'origine !

Conception et fabrication Française !

Pose en 48 heures 200
Pose immédiate sur RDV 300

Reparations de toute la gamme du ST au Falcon. Pièces détachées. Des années d'expérience...
Testez nous ! Devis GRATUIT
Forfait hors pièces 48h 300
Immédiat sur RDV 400

CENTram 812
Le F030 à 8 ou 12Mo!
Carte nue 590
Disponible en Juin

68882-33 300
Drive 1.44 300
MODE HD 150
Module 1.44 pour ST(e)/MST

RAM
STF à 4Mo 990
(carte + 1 simm 4Mo)
STE à 2Mo 400
MST2 à 4Mo 400
(16 chips 1Mbits)
TT 2M STram 600
Carte TTRam 690
(4 à 32 Mo)

Matériel **NEUF**
STE 1040 1000
MSTE 2/48 1500
Occasions
STF 2.5/Tos1.4 700
STF 1040/T1.4 500
SM144 500
SC1435 800

TOS1.4 190
TOS 2.6 190
BiTOS 1.62/2.6 (STE/MSTE) 290
MODE 2.6: circuit pour TOS 2.6 sur STf/MST 100
Pose 100

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis

33 Frs la disquette

10 commandées = 2 Gratuites en plus
(1200 disquettes disponibles sur catalogue)

UTILITAIRES

ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français
ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsa+. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet..
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gérer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gèrer facilement et rapidement votre liste de disquettes.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C. Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui joent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.
ST 1020 - VISITENKARTEN : créez vos cartes de visite. Monochrome.
ST 1087 - HP DESK v3.10 : permet de faire des copies d'écran sur les imprimantes HP.
ST 1135 - BOOT PROTECTOR v2.80 : utilitaire qui va vous permettre de détecter les virus.
ST 1136 - VIDEO v2.7 : un programme de gestion de vidéothéque.
ST 1147 - NIBE : incarnez un jeune serpent gourmand qui doit avaler toutes les pommes.
ST 1155 - THE COLLECTOR : base de donées destinée à la gestion des collections.
ST 1158 - VIDEO LIBRARIAN v1.2 : pour gérer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1160 - PRINTALL v1.0 : utilitaire d'impression pour les imprimantes HP500C.
ST 1161 - STATFOOT v2.30 : permet d'analyser les résultats de championnats de Football
ST 1210 - DRUCKER v1.0 : création d'étiquettes pour disquettes, cassettes vidéo, etc...
ST 1211 - VIDEO LABEL : réaliser des étiquettes pour cassettes vi-déo. Monochrome

Collection Softifa

BIBLIO-TECH : ce logiciel permet la gestion de bibliothèques, qu'elles soient personnelles ou municipales. Il permet de classer les livres selon multiples critères, possède un module de création d'étiquettes ainsi qu'un système de gestion des locations et prêts. Son interface graphique très convivial permet une utilisation simple et efficace ..... 99 F

GEOMONDE : logiciel éducatif de géographie. Devenez imbattable en géographie Française. Toutes machines, même Falcon. Entièrement en Français ..... 49 F

Câbles

Câble Atari vers moniteur Commodore ..... 159 F
Câble Atari vers moniteur Philips ..... 159 F
Câble Atari vers moniteur VGA monochrome ..... 100 F
Câble disque dur ..... 95 F
Câble rallonge disque dur 1 mètre ..... 185 F
Câble rallonge disque dur 2 mètres ..... 199 F
Câble interface Midi 1,5 mètre ..... 39 F
Câble interface Midi 5 mètres ..... 69 F
Câble péritel Atari ST ..... 99 F
Rallonge joystick 20cm ..... 39 F
Câble imprimante parallèle, 2 mètres ..... 49 F
Câble imprimante parallèle, 3 mètres ..... 59 F
Câble imprimante parallèle, 5 mètres ..... 69 F
Câble nul modem ..... 129 F
Câble minitel ..... 85 F
Câble secteur ..... 50 F
Inverseur moniteurs mono/coul ..... 280 F

Extensions de mémoire

Extension à 1 Mo pour 520 STE ..... 199 F
Extension de 2 Mo pour STE ..... 550 F
Extension de 4 MO pour STE ..... 1079 F

Ecrans

Ecran couleur Microvitec ..... 2390 F
Ecran monochrome ..... 990 F

Le logiciel de catégorie "freeware"
c'est un logiciel que l'auteur laisse en diffusion libre afin d'en faire profiter un maximum d'utilisateurs. Mais rien ne vous empêche de le récompenser si vous utilisez fréquemment son logiciel.

Le logiciel de catégorie "shareware"
c'est un logiciel mis en libre essai par son auteur, vous ne payez la license d'utilisation que si vous désirez utiliser ce logiciel régulièrement. Les auteurs recommandent de diffuser leurs créations pour un prix relativement peu élevé (20 à 50 F). Ce prix ne correspond pas à l'achat du logiciel mais aux frais de duplication, plus frais divers, catalogues, supports magnétiques, etc... Sur le prix de vente de nos disquettes, rien n'est reversé aux auteurs. Nous vous encourageons donc à régler vos licences, ce qui vous permettra de recevoir soit un manuel complet des logiciels concernés, soit de recevoir les nouvelles versions pour un prix dérisoire, la plupart du temps une assistance technique, etc...

Avis auteurs
Malgré les apparences il y a encore beaucoup d'utilisateurs de machines Atari, qui sont toujours à la recherche de logiciels... Si vous avez crée un logiciel soit Freeware, soit Shareware, contactez nous, nous pouvons le faire connaître et le distribuer.

MEGALOTO v2.00 : le logiciel qui va changer votre façon de jouer au Loto (version d'évaluation). (33F port compris)

Bon de commande à retourner à :
IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret
Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

Nombre de disquettes ..... x 33 F .... = ... F
Frais de port ..... = 35 F
Frais de port étranger et Dom-Tom (+30 F) .... = ... F

Montant total = ... F

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : ...../ ..... Signature :

Nom ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

ST/106

Frais de port matériel = 50 Francs

Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

(vente sur place et par correspondance)

IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret.

Tél : 27-67-77-67 Fax : 27-67-71-36 Minitel : 3615 IFA

BUREAUTIQUE

ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte simple et efficace. Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.
ST 1003 - GESLOY : logiciel de gestion des loyers. Entièrement en Français.
ST 1047 - ADRESSE v1.81F : logiciel de gestion d'adresse, de plus. En Français.
ST 1049 - FILIATION v2.00 : un excellent logiciel de généalogie. Entièrement en Français.
ST 1103 - VIDEOTHEK v1.20 : permet de gèrer votre collection de cassettes vidéo.
ST 1106 - DISCOTHEK v4.11 : gestion de base de donn_es votre collection de CD, disques.
ST 1110 - METAMORPHOSER v1.31 : programme d'impression sur plusieurs colonnes.
ST 1159 - FASTBASE : un des meilleurs logiciels de gestion de bases de données.
ST 1188 - ENVELOPPE III : permet d'imprimer facilement lettres et enveloppes.
ST 1203 - MARCEL WORD PROCESSOR v2.3 : un des meilleurs traitement de texte.

EDUCATION

ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devnir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique de 4ème et 5ème. Français..
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géomètrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : logiciel de gestion de classes scolaires et universitaires. Français.
ST 997 - FRANGLAIS : éducatif original pour apprendre l'anglais.
ST 1093 - CEE EVOLUTIF : nouvelle version de cette base de données sur l'Europe.
ST 1157 - KIDSKETCH : logiciel de dessin pour jeunes enfants, du style ardoise magique.
ST 1176 - POLKA LITE : logiciel d'aide à l'apprentissage du solfège. En Français.

ASTROLOGIE - NUMEROLOGIE - GENEALOGIE

ST 316 - ANDROMEDE : astrologie en version d'évaluation. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.
ST 1209 - FILIATION v6.8 : le meilleur des logiciels de généalogie. En Français.

GESTION - COMPTABILITE

ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : superbe comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - AIDECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.
ST 1016 - METROPYC : logiciel qui permet de gèrer facilement des comptes
ST 1166 - GASOLINE LOG : permet de calculer à combien vous revient votre voiture.
ST 1179 - BANKNOTE v1.01 : un bon logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 1185 - GESLOY+ : logiciel de gestion des loyers. En Français.

GRAPHISME

ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : soft de dessin avec des tas d'options
ST 577 - JOCONDE : logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. Français
ST 914 - RELIEF v1.0 : créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : convertisseur et retoucheur d'images.
ST 996 - GEMMEW v3.06 : un fabuleux convertisseur d'images.
ST 998 - PCHROME4 : convertisseur d'images au format GIF, TGA, SPC...
ST 1108 - PHOTOCHROME v4.00 : convertisseur des images GIF, TGA, RAW.
ST 1164 - POLYFILM : outil graphique pour la création d'animations en 3 dimensions.
ST 1189 - SCHEM2 v1.3 : programme permettant de dessiner des schémas électroniques.
ST 1205 - NEOCHROME MASTER v2.28 : mise à jour de ce célèbre logiciel de dessin.
ST 1208 - TECHNO FONTS 2 : 44 polices de caractères au format PC1 à utiliser avec DCK.

JEUX

ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - CAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échacs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accèder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques.
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - STARBALL : le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe
ST 1022 - PUNT II : un des meilleurs jeux de plateforme jamais vu sur Atari.
ST 1023 - AXIS : faites pivoter pour faire coincider les couleurs.
ST 1024 - PRENSORIUM : jeu d'arcade d'une bonne qualité offrant plus de 50 niveaux.
ST 1025 - ZOOX : jeu d'arcade stratégie. Evitez de vos faire gober par les bulles.
ST 1026 - SNACMAN : une excellente adaptation du célèbre jeu de Pacman.
ST 1027 - TERMODROID : shoot'em up en scrolling horizontal. Du tir à volonté.
ST 1033 - WALZ : un excellent casse briques en couleur. A voir.
ST 1045 - SCHOKER 2 : un excellent jeu de stratégie action du style de Oxyd.
ST 1058 - PANZER : jeu de combat de chars pour deux joueurs.
ST 1059 - IRON v1.0 : un bon casse briques aux graphismes soignés. En Français.
ST 1060 - VIERFREI : excellent jeu de réflexion du style réussite. En monochrome.
ST 1061 - ISOLA v3.32 : un excellent jeu de réflexion. En version Français.
ST 1064A et 1064B - TOWERS v1.1 : jeu de rôle du style du célèbre Dungeon Master.
ST 1065 - MEDIEVAL CHESS : jeu d'échecs assez surprenant. Nécessite un méga
ST 1101 - REKURSI v1.24 : un bon jeu de réflexion du style Othello.
ST 1102 - NO LIMIT 2 : une bonne simulation de jeu de flipper.
ST 1113 - SUPER SPORTS : un excellent jeu de simulation sportive.
ST 1117 - SCHIEBUNG : un bon jeu de réflexion dans le style de Sokoban.
ST 1118 - SOKO v1.0 : un superbe jeu de réflexion. Nécessite un méga de mémoire.
ST 1119 - TRICKY : un excellent jeu de dés du style Yahtzee. Monochrome.
ST 1133 - AVALON : premier épisode d'un jeu d'aventure animé, basé sur les Légendes Celtes
ST 1137 - CLOD HOPPER : un excellent jeu de plateformes.
ST 1138 - DR NECRO : jeu. Empiler des pilules de couleur pour détruire les virus.
ST 1140 - KID GP : un superbe jeu de plateformes. Ce jeu est le MUST absolu.
ST 1143 - MAH-JONG SOLITAIRE : un classique jeu de réflexion de style Mah-Jong.
ST 1144 - MOLECULE : un des meilleurs dans le style jeu de réflexion.
ST 1145 - MRS MUNCHIE : une des meilleures adaptation du célèbre Pacman.
ST 1146 - THE ORIGINAL : une nouvelle adaptation du célèbre jeu Boulderdash.
ST 1148 - STELLO v1.10 : excellente adaptation du Jeu d'Othello.
ST 1149 - TRI-HELI II : jeu d'arcade en scroolling horizontal. Supporte mal les disques durs.
ST 1151A et 1151B - STRATAGEM : jeu de stratégie pour deux joueurs.
ST 1152 - WELL ARD : collectez tous les bonus pour avoir accès aux niveaux suivants.
ST 1153 - WINGLORD : vous voici in carnant un chevalier juché sur une licorne volante.
ST 1154 - WIRD WAYS : superbe jeu de réflexion arcade qui se déroule dans un labyrinthe.
ST 1167 - AMAZE v1.0 : jeu de réflexion. Eliminer toutes les pièces du plateau de jeu.
ST 1168 - COLOR CLASH : un bon jeu de plateformes. Vous incarnez un caméléon...
ST 1169 - PIPETRIS : voilà un excellent jeu, croisement de Tétris et de Pipemania
ST 1170 - RZONE : collecter des galettes radioactives et décontaminer les plateaux de jeu.
ST 1171 - TRACKBALL : un excellent jeu de réflexion et de rapidité.
ST 1172 - TAKE TWO : voila ce qu'on peut appeler un bon jeu de réflexion.
ST 1173 - BATTLE ISLANDE : jeu de stratégie militaire pour 2 joueurs.
ST 1177 - POKER 94 : un excellent jeu de Poker d'une rare qualité. En Français.
ST 1180 - SOLITAIRE v1.82 : vous devez éliminer les pièces du plateau de jeu. En Français.
ST 1181 - BRIK : un bon casse briques créé par le groupe BAP.
ST 1190 - BOULE v2.0 : un excellent jeu de stratégie réflexion un peu dans le style d'Oxyd.
ST 1191A et 1191B - NISHIRAN : un super jeu du style Dungeon Master.
ST 1192 : STARDUST : vous pilotez un vaisseau spatial dans un tunnel en 3D.
ST 1193 - SABOTAGE : superbe shoot em up en scrolling vertical, du tir à outrance.
ST 1198 - BALLS UP : agissez sur une boule afin de ramasser un maximum de points.
ST 1199 - BOMB AWAY : un superbe jeu d'action dans lequel vous devez poser des bombes.
ST 1201 - QUEBOID : collectez les clés qui donnent accès aux niveaux suivants.
ST 1212 - ORION 2 : jeu d'arcade en scrolling vertical, du tir à volonté.
ST 1213 - THE FINAL DAY : Les robots ont pris la station, votre but les éliminer...

MUSIQUE

ST 1012 - INTERNOTE v1.1 : logiciel de notation musicale.
ST 1013 - FINAL SCORE : un bon éditeur de partitions. Fonctionne en monochrome.
ST 1019 - THE OCTALYSER v0.90 : un très bon soundtraker.
ST 1038 - TX LIBRARIAN : éditeur de bibliothèque pour synthétiseurs Yamaha TX.
ST 1088 - FALCON Synth v1.0 : programme de composition musicale.
ST 1134 - AUDIOCREATE v2.5 : nouvelle version de cet excellent échantillonneur sonore

PARSEC 44 : le 2ème DSP qui tue !

Une nouvelle carte accélératrice est en cours de préparation, il s'agit de la Parsec 44 pour Falcon uniquement. Basée autour d'un DSP, elle risque de faire couler pas mal d'encre...

Deux anciens du monde Atari (Tom Terherooiterai et François Malinge) nous reviennent en force avec une idée en tête : apporter au Falcon une véritable puissance. Idée louable me direz-vous, le Falcon est certes une excellente machine mais qui pêche un peu dès qu'il s'agit de calcul lourd.

Comment Faire ?

Pour rehausser la puissance de calcul du Falcon, ils en sont arrivés à la conclusion suivante : Seul un processeur spécialisé dans le calcul totalement autonome, mais communiquant avec le 68030, permettrait un résultat correct. C'est donc un DSP architecturé à 32 Bits, le TMS32OC44 de Texas Instrument qui a été retenu. Les caractéristiques techniques de la bête (voir tableau) nous montrent qu'équipé ainsi, le Falcon risque bien de devenir un Aigle Royal !

La Carte

Ces deux grands avantages sont l'installation qui ne nécessite aucune soudure puisqu'elle s'enfiche sur le port d'extension et le fait qu'elle reporte ce port d'extension... On peut donc imaginer qu'on va encore pouvoir "étendre l'extension" et donc améliorer encore dans le futur !! Le Falcon n'est-il pas une machine extensible ?!! D'ailleurs il est déjà prévu une extension cinq DSP enfichables et un port PCI pour une deuxième carte graphique (avec un deuxième moniteur).

Revenons maintenant sur la carte elle-même. Quelques chiffres valent mieux qu'un discours, voici donc les caractéristiques telles quelles :

– 4 ports de communication intégrés pour la communication en mode transputer; débit max 20Mo/sec; transfert bidirectionnel
– DMA intégré comportant 6 canaux permettent simultanément de transférer les données et de maintenir les calculs du processeur
– DSP CPU (voir tableau)
– Deux bus d'adresse identiques supportant la mémoire partagée; débit max de 100 Mo/sec;

CPU & DMA performance	
CPU – 8 OPS/CYCLE	320 MOPS
* 2 Data/Accesses	80 MOPS
* 1 FP/Multiply	40 MOPS
* 1 FP/ALU Operation	40 MOPS
* 2 Addr. Register/Mods	80 MOPS
* 1 Loop Counter Update	40 MOPS
* 1 branch	40 MOPS
DMA COPROCESSOR	
3 OPS/CYCLE	120 MOPS
* 1 data/Acces	40 MOPS
* 1 Address register/Mods	40 MOPS
* 1 Transfer Counter Update	40 MOPS
TOTAL	440 MOPS

128 Mo d'espace adressable pour les programmes, données et périphériques
– bus internes séparés pour le programme, les données et le DMA

Mémoire interne :

512 Octets de RAM cache double port 8 Ko de RAM double port pour le programme ou les données; 16 Ko de ROM pour le Boot Loader; Cycle d'instruction en 50ns

Opérations possibles :

Multiplications en flottant ou en entier sur 32 ou 40 bits; Additions en flottant ou en entier sur 32 ou 40 bits Deux accès aux données simultanément Deux accès adresse simultanément

Autres Possibilités :

Conversion en flottant

Inversion (1/x) et racine carrée microprogrammée en un seul cycle (intérêt : pas d'optimisation à faire)

Du concret !

Contrairement aux cartes accélératrices habituelles, la Parsec 44 nécessite une programmation particulière pour être exploitée. Donc pas d'accélération si votre programme n'a pas été prévu pour. Cependant, aux vues des possibilités indéniables de cette carte, il ne fait aucun doute que tout éditeur sérieux va adapter ses logiciels phares dessus. A l'heure actuelle, on peut déjà annoncer que Cloé et Digital Tracker sont en cours d'adaptation alors que la carte n'est même pas encore sortie !

Concrètement, avec un deuxième DSP, la Parsec 44 va nous permettre d'avoir accès à une grande vitesse de calcul en Raytracing et calcul 3D. Un exemple : lorsque Patrick MERMINAUD, développeur d'Inshape 2 a réalisé des calculs au DSP avec le 56 001 du FALCON, il a obtenu un facteur 100. Malheureusement ce facteur était divisé par 50 par manque de mémoire cache suffisante sur le 56001. Sachant qu'ici on peut adresser une quantité de mémoire suffisante pour que le calcul soit intégralement réalisé au DSP et que ce nouveau DSP travaille plus vite que le 56001, on se met à rêver a ce que va donner ce nouveau CLOE.

En musique, on pense bien évidemment à la version deux DSP de Cubase audio qui pourrait certainement faire des 32 pistes avec multi effets... Bref, les applications sont immenses et multiples sans parler de l'extension future prévue de pouvoir enficher cinq cartes l'une sur l'autre.

On l'attends tous avec impatience !

Tristan COLLET

FALCON C-LAB FALCON

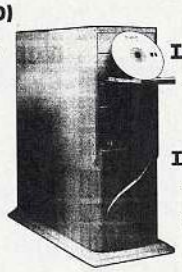
L'aventure FALCON continue avec C_LAB. GARANTIE assurée par APAK en accord avec C_LAB)

FALCON MK-I

5.990

TOUR EVOLUTION

tour moyenne (h=50)
alimentation 200w
clavier MEGASTE



TOUR avec FALCON 4 Mo.
7.680 F

TOUR avec FALCON 4 Mo.
* disque dur IDE 540 Mo.
9.200 F

TOUR avec FALCON 4 Mo.
* disque dur IDE 540 Mo
* lecteur CD-ROM 4x
10.590 F

FALCON MK-X

6.990

FALCON RACK SYSTEM

CARTE C-LAB

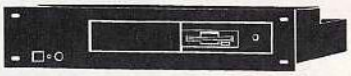
- *mémoire RAM 4 Mo.*
- *Disque dur SCSI AV 540 Mo.interne*
- *FDI intégré.*
- *logiciel intégré DATA DAT*
- *port cartouche et MIDI sur face arrière*
- *AUDIO IN/OUT en jack 6.35*
- *A/M et RESET sur face avant*
- *clavier MEGASTE*

NOMBREUSES OPTIONS:
- *disque dur 1 Go. interne* + 600
- *extension mémoire 16 Mo.* + 3.490
- *Module FA8*
- *RACK 19" pour extension (CD, HD)*

13.990 F.TTC

Installation et configuration complète pour tout achat de CUBASE avec la station
Fini les longues angoisses de l'installation et des tests

RACK MELODY



MELODY incluant:
- clavier MEGASTE
- kit déport port cartouche et MIDI

1.990 F.
MELODY avec FALCON 4 Mo.
7.990 F
MELODY avec FALCON 4 Mo.
* disque dur SCSI 540 Mo.
9.980 F.

OPTIONS :
- **extension mémoire 16 Mo. 3.490**
- **intégration SPDIF/MO4/FA8**

MONITEUR 14" MULTI-SYNC

15 Khz à 40 Khz en horizontal
45 Hz à 100 Hz en vertical **3.490**
avec commutateur pour ST ouFALCON
(SVGA,RVB,MONO et son stéréo)

MONITEUR SVGA 14" **1.990**
MONITEUR MONO pour **ST** **1.290**

GRAVEUR DE CD-ROM

YAMAHA CDE102 2/4 externe	7.890
YAMAHA CDE100 4/4 externe	10.990
YAMAHA CDE100 ext. + CD-RECORDER PRO	12.990

(chaque modèle inclus câble SCSI et 1 CD)

DIGITALISEUR

EXPOSE : digitaliseur semi-professionnel	2.690

SCANNER

HANDY 64 niveau de gris	950
MUSTEK A4 couleur 16 Mo. 600 DPI	3.290
MUSTEK A4 ccouleur 16 Mo.1200 DPI	3.990

D.A.O.

PLATON 1.45 DEMO	100
PLATON 1.45 PRO	990
PLATON 2.3 avec routeur interactif	4.450

MUSIQUE

SOUNDPOOL

SPDIF + DATADAT	2.380
INTERFACE FA8	3.990
INTERFACE MO4	990
ADAT	4.290
S.R.C.	2.990
AUDIO MASTER V1.2	1.290
AUDIO MASTER V1.5	tél.
EQUALIZER	1.990
LIMITED	2.290
ANALYSER	1.990
DYNAMIT	2.190
GUITAR DREAM	790
ZEROX X	1.390

BAISSE SUR LES PRIX SOUNDPOOL

FRIEND CHIP

PROMIX	Tél.
MM1	2.330
THE K..AT	650

STEINBERG

CUBASE AUDIO 16	6.570
CUBASE SCORE	3.990
CUBASE LITE	790

COMMUNICATION

* MODEM ext.28.800 bauds	1.690

STOCKAGE

* CD-ROM SCSI ext.	2.490
* EZ 135	1.690
* Disque SCSI ext.540 Mo.	1.990

DIVERS

COPPROCESSEUR, TOS, LECTEUR, MEMOIRE, etc...

LOGICIELS

BUREAUTIQUE

SCRIPT 1 Mo.	250
SCRIPT 4	990
PAPYRUS GOLD	1.260

P.A.O.

CALAMUS 1.09	490
CALAMUS SL	1.590

DESSIN

APEX	1.290
VISION DOCK	490
L'ELECTRONIQUE	150
LE DESSIN TECHNIQUE	150
LE DESSINATEUR	150
SPEEDO GDOS	450

UTILITAIRES

NVDI 4	649
SCREEN BLASTER int./ext.	tél.
CD-TOOLS	399
SCSI TOOLS	399
SEMPRINI	249
MAGIC 4	799

REPARATION de toute la gamme de materiel ATARI

STF - STE - MEGA - TT - FALCON ATARI et C-LAB - SLM804/605

Vente sur place ou par correspondance, prise de commande par téléphone avec CB

A.P.A.K

17,Avenue de PARIS,
94800 VILLEJUIF

M LEO LAGRANGE Ligne 7
Ouverture:
mardi au samedi
de 9h30 à 19h

Tél. (1)46.78.28.14
Fax. (1)46.78.26.63

GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

D-FORM et L'INFOGRAPHE

Deux nouvelles d'importance :

D-Form 1.17 vient de sortir avec pas mal de nouveautés comme le warping qui consiste à "morpher" un rétrécissement d'une partie de l'image (très impressionnant).

L'INFOGRAPHE est enfin terminé et c'est LA TERRE DU MILIEU qui l'édite. Là aussi plein de fonctions inédites.

Tests de tout cela le mois prochain.

GdM

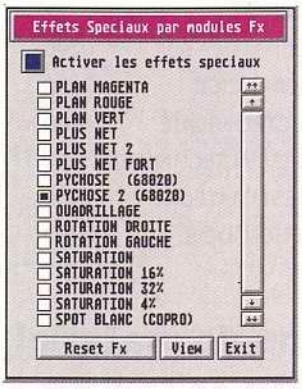
PAINTER : le joker d'IMAGE STUDIO

Le nouvel IMAGE STUDIO (le logiciel) est là, avec une cohorte d'effets spéciaux additionnels et une extension évoquée il y a deux mois : PAINTER. Ce dernier est maintenant complètement opérationnel et offre surtout une possibilité qui faisait défaut à IMAGE STUDIO : la gestion des masques.

DES EFFETS SPECIAUX

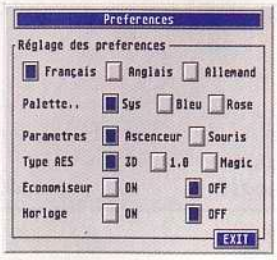
Au menu EFFETS SPECIAUX, nous avions droit à une trentaine de possibilités et un menu CONFIGURATION en grisé. Aujourd'hui, c'est plus d'une centaine d'effets qui est implémentée (135 à l'heure actuelle) et la possibilité de les paramétrer en double cliquant sur le nom de l'effet lorsque celui-ci le permet. D'ailleurs je vous conseille de le faire systématiquement avant de lancer un effet car certains ont leur niveau d'efficacité mis à O et ne semblent donc pas marcher lorsqu'on les lance directement. Si vous doutez du taux à remplir, un bouton DEFAUT vous met le niveau "d'usine" donc à priori idéal pour juger de l'effet.

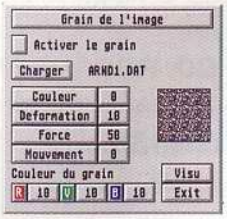
On distingue les effets actuels en une trentaine de catégories allant des classiques bruits, éclaircissement, rotation au plus étonnants PSYCHOSES et DESSIN ANIME en passant par les indispensables CONTOUR et VAGUE. A l'époque du test, les effets tels que VITRAGE, DIFFRACTION, CRISTALISATION de la précédente version n'étaient pas encore implémentés, mais cela étant en cours de portage, vous devriez en avoir plus de 150 disponibles lors de la lecture de cet article.



MODIFICATION GLOBALES

Depuis la 1.0, la possibilité de régler les taux par ascenseur au lieu du déplacement de souris est généralisée et fonctionne donc également pour les dégradés. IMAGE STUDIO a aussi été adapté à MAGIC, du moins un bouton en PREFERENCE permet ce paramétrage, mais chez mois la compatibilité est plutôt douteuse. On note aussi un changement du look des icônes d'AFFECTATION DES EFFETS et du MIXAGE DE DEUX IMAGES. Sur ma version, il y avait même deux autres icônes en grisé dont les fonctions, non débuguées, étaient par erreur effective :





CONTROLE DU SUPPORT et GRAIN DE L'IMAGE. Si j'en parle, c'est que ces deux modules en cours d'élaboration ont un concept extrêmement intéressant puisqu'ils permettent de texturer une image en choisissant de lui donner une texture de type CUIR, TOILE, GRANULEUX... ou de la tramer (c'est déjà plus classique) parmi une centaine de possibilités toutes paramétrables bien évidemment.

PAINTER

C'est la grosse nouveauté d'IMAGE STUDIO. On s'attendait à un module de retouche à la souris classique et on se retrouve avec un véritable programme de dessin/retouche comportant certaines fonctions inédites à ma connaissance.

Avant tout, il faut savoir que PAINTER peut fonctionner indépendamment d'IMAGE STUDIO et pourra donc rendre service à ceux qui ne s'intéressent pas aux textures (ils on tord, mais bon...) ou n'ont pas un budget expensif.

Revenons donc à PAINTER. Cette extension à IMAGE STUDIO lui comble avant tout un grand manque : la retouche à la souris. Il est maintenant possible de travailler sur l'image à l'aide d'outils traditionnels ou moins traditionnels. Il est vrai que si KEFTAL 12 (voir encadré) était au départ destiné à la

génération de textures, l'adjonction de possibilités de déformations et de retravails de l'image lui ont rapidement conféré un statut d'outil global de travail de l'image. Le fait qu'il puisse travailler en CYMK est une preuve supplémentaire de son utilité en tant que logiciel de retouche professionnel. A partir de là, il lui manquait une partie "manuelle" pour pouvoir prétendre complètement à cette fonction. Aujourd'hui c'est chose faite avec THE PAINTER.

Le principe de PAINTER est le suivant : vous avez une boîte à outils avec deux types de rangées de boutons : en haut tout ce qui ne se pratique pas à la souris (n'oublions pas que PAINTER est utilisable seul) sous forme de petites icônes, et en dessous les outils manuels proprement dits. Pour dessiner il faut faire un clic droit afin d'activer le dessin qui est invisible lorsqu'on est sur la boîte à outil. Pour paramétrer l'outil, il faut double-cliquer sur l'icône ou l'activer et aller en haut cliquer sur le bouton avec un (j'ai dit un et pas deux) point d'interrogation. Ce paramétrage propose la taille du pinceau, la miscibilité (taux de transparence), la couleur, le mode de couleur (RGB, CMY et TLS : pas de CYMK pour le moment) et le dessin du pinceau. Là il est possible d'avoir une brosse pleine, deux types de brosses plus ou moins ajourées et le dessin à l'aide d'un bloc.

QU'EST CE QU'UN KEFTAL ?

Voici une question métaphysique que je me suis posé tout au long de ces dernières années (depuis la découverte de KEFTAL 12 dans feu START MICRO en fait). J'ai enfin la réponse !

Le keftal est une figure générée par un algorithme qui va se déformer progressivement selon des directives données, l'inverse de la fractale en quelques sortes puisque avec cette dernière on se contente de zoomer sur une figure fixe.

Si nous n'avons jamais (ou presque) entendu parler de keftal, c'est qu'il n'y a pas, à la connaissance de l'auteur, de littérature sur le sujet.

Comment Florent GONDOUIN en est-il venu à se lancer dans une telle aventure ?

Et bien, tout à fait par hasard, notre développeur croit inventer un algorithme et le montre à un spécialiste qui lui annonce qu'il vient de faire ce qu'on appelle un keftal. Du coup F.GONDOUIN continue ses recherches pour aboutir à KEFTAL 12 cité plus haut. Travaillant chez MATRA DATAVISION sur des stations SILICON GRAPHICS, il est amené à rencontrer des personnalités qui ont une vision du logiciel graphique différente de celle que nous avons l'habitude de voir. Cette vision déteint forcément sur KEFTAL qui devient petit à petit le monstre que l'on connaît sous le nom d'IMAGE STUDIO.

Mais IMAGE STUDIO n'est plus un simple logiciel. C'est en fait un tout un concept qui a commencé avec la série KEFTAL, qui passe actuellement par PAINTER et qui devrait continuer de nous étonner au fil des ans. En effet, les recherches de Florent GONDOUIN vont dans de multiples directions et devraient se concrétiser sous la forme de nouveaux modules dans les mois qui viennent, lorsque ceux-ci seront terminés.

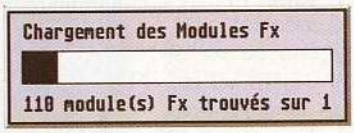
Godefroy de MAUPEOU

A partir de là, on peut se lancer dans la découverte de PAINTER. Parmi les outils on trouve le doigt décliné sous quatre formes : étalement, étalement airbrush, étalement continu, étalement continu airbrush. En fait, ces quatre déclinaisons vont progressivement d'un effet brutal à un effet plus doux.

A la suite, on trouve la goutte d'eau, le séchage, le crayon UNDO et l'aérosol UNDO. Si la goutte d'eau est commune à tous les logiciels graphiques, le séchage est iconifié avec le symbole habituel aux aiguiseurs (netteté), mais j'avoue n'avoir pas réussi à voir l'effet produit pour pouvoir vous en dire plus. Par contre les undo au crayon ou à l'aérosol sont une bonne initiative et fonctionnent à merveille. Ma préférence va à l'aérosol qui permet de récupérer son dessin initial en douceur.

Pour les outils de dessin on a droit au marker, à l'aérosol, au crayon et à l'encre de chine. S'il n'y a rien à dire sur le marker, signalons que l'aérosol est une pure merveille qui a l'intelligence de réduire son trait lorsqu'on va vite et de ne plus "aérosoler" lorsqu'on s'arrête, le bouton de la souris appuyé : fini les gros pâtés laids et disgracieux !

Le crayon est on ne peut plus classique, travaillant au pixel unitaire sans pouvoir pour autant grossir le trait. L'encre de chine est à l'inverse totalement inhabituelle. Moins vous allez vite et plus vos taches sont grosses. L'effet n'est pas d'un réalisme époustouflant,



nouvelle formule

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

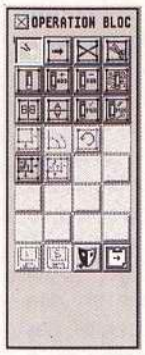
Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

Éditeur PRESSIMAGE 2,25F/mn

mais il est unique et vous permettra de renouveler votre créativité en cas de manque d'inspiration.

S'ensuivent toute une série dédiée à la l'intensité et la luminosité des couleurs (abaisser la couleur, éclaircir, assombrir, négatif, et bruitage) qui ne nécessitent pas de commentaires particuliers ce qui n'est le cas des tampons et notamment de celui mouvant qui se sert du clipoard comme brosse, mais en modifiant légèrement celle-ci selon les mouvements. Du coup l'effet devient plus vivant.



Passons sur les icônes de chargement sauvegarde, mais saluons au passage la possibilité de charger un UNDO ou de le permuter avec le dessin.

Les opérations fixes débutent avec un menu de gestion de bloc très complet qui permet, entre autres, de mixer, soustraire, additionner et tutti quanti votre bloc à l'image après l'avoir agrandie ou inversée mais surtout vous offre la possibilité de l'envoyer dans le CLIPBOARD ou d'en faire un masque.

On a droit ensuite à :

Une courbe de gradation non dessinable à la souris mais chargeable parmi celui que vous avez réalisées avec IMAGE STUDIO (si vous n'aviez pas IMAGE STUDIO, il faudra vous contenter des courbes fournies).

Un module de gestion de taille qui vous offre une analyse d'image avec détermination de la qualité photographique de l'image (taux de flou, netteté, lumière...) et un agrandissement sans pixelisation impeccable.

Un module d'effet identique à celui d'IMAGE STUDIO décrit plus haut avec la possibilité d'appliquer l'effet au bloc, à l'image ou au clipboard.

Un module CLIPBOARD qui comporte un vignettage de tous les blocs ou images disponibles dans le clipboard avec transfert en masque, ou bloc.

Le module MASQUE qui est sans conteste le plus intéressant du lot puisqu'il permet d'utiliser une image quelconque en tant que masque. Celui-ci pourra être mixé (total, central, nord-sud ou sud–nord, est-ouest ou ouest-est), avoir un effet d'apparition (normal, négatif, couleur ou négatif couleur, undo, undo négatif, undo couleur, undo négatif couleur) ou même servir de bump (effet de relief sur la base des strates du masque). Vous pouvez également adapter la taille du masque à celle de l'image ou doubler celle-ci avec optimisation de l'agrandissement (sans escalier). Pour finir, le masque peut être transféré dans le bloc.

Le module SYS qui vous informe de la mémoire disponible et occupée (image, bloc, masque, clipboard, RAM)

Le module FILTRE comprenant une matrice programmable possèdant la particularité d'avoir des "raccourcis-boutons" : augmentation générale d'un point, diminution générale d'un point, rehaussement du centre... combinables aux nombreuses configurations chargeables.

Le module CONFIGURATION permettant de déterminer les chemins et le mode vidéo.

Reste un module servant à modifier le TGA interne (???) et un module d'info sur la version du programme ou c'est avec plaisir que je découvre deux noms de l'équipe dans les remerciements. Je ne vous dirais pas lesquels, il faudra acheter PAINTER pour le savoir (et pour le reste bien sûr).

OUF !

C'est tout pour le moment et c'est déjà pas mal. Au rythme où va le développement d'IMAGE STUDIO, on a à peine le temps de souffler et on va bientôt finir avec une méga-station de travail graphique sur les bras sans avoir eu le temps de s'en rendre compte.

Le concept IMAGE STUDIO tourne sur toute la gamme, mais il devient de plus en plus évident que le FALCON est la machine idéale et notamment avec l'arrivée de PAINTER qui ne fonctionne qu'en 15 bits minimum (pour le moment ?).

A propos de ce dernier, ce qui impressionne le plus est la gestion des masques, blocs et clipboard. Tout est interconnecté et du coup il est possible de profiter des très nombreuses possibilités offertes par chacun d'eux. PAINTER est utilisable seul, mais son son adjonction à IMAGE STUDIO booste littéralement ce dernier.

Au risque de me répéter, je réitère mon avis sur IMAGE STUDIO qui est à mon sens un pas de géant dans l'univers graphique en général. Il n'existe aucun équivalent ailleurs d'un tel logiciel qui concerne pourtant tous les amateurs de visuel (infographistes, multimédia, PAO, 3D, vidéo...). Cette nouvelle version et PAINTER sont des arguments supplémentaires pour inciter tous ceux qui s'intéressent à ce sujet, à foncer l'acheter si ce n'est pas déjà fait. Ce genre de produit est trop rare pour le laisser passer. Il fait partie des arguments massues qui font de notre FALCON, pourtant agé de plusieurs années, une machine non pas actuelle, mais sans arrêt en évolution.

Godefroy de MAUPEOU

IMAGE STUDIO

toutes machines sauf PAINTER (FALCON uniquement)
IMAGE STUDIO : 590,00 F (mise à jour 120,00 F)
PAINTER : 590,00 F (sans les masques)
PAINTER PRO : 990,00 F
EFFETS SPECIAUX : 290,00 F
IMAGE STUDIO + PAINTER PRO + EFFETS SPECIAUX : 1790,00 F
édité par FRONTIER SOFTWARE
concept unique, possibilités créatives illimitées sans bornes, en constante évolution.
prix PAINTER PRO un peu élevé.

JAM 8

2450,00 F

8 sorties audio pro à un prix imbattable !

compatible
CUBASE AUDIO, AUDIO TRACKER, LOGIC AUDIO...

spécifications techniques:
fréquence : 10 Hz–22Khz +– 0.1 dB 49 Khz
dynamique : 93 dB (A)
signal-bruit : 89 dB
distortion : 0.005%
signal de sortie
assymétrique : 1,4 v RMS
symétrique : 2,8 v RMS
dimensions 129x47x134

également disponible :
JAM 8 Pro : version rack pouvant acceuillir PSI et JAM8a
JAM SAMPLE CLOCK : horloge 44.1 ou 48 Khz pour FALCON
et très bientôt :
JAM 8a : 8 entrées audio pour FALCON

ATARI CD MASTER

Entrez dans le monde du CD ROM multimédia.

9 titres du monde PC porté sur ATARI :

UFO II
SPACE MISSION
TIME ALMANAC 1990s
TIME ALMANAC 1995
PHARMASSIST
TOTAL BODY
AUTO ALMANACH
MPC WIZARD

et surtout **INFOPEDIA 2.0**
une encyclopédie multimédia regroupant :

- Les 29 volumes de l'encyclopédie FUNK & WAGNALLS
- Hammond World Atlas
- ROGET'S 21st Century Thesaurus
- The 1995 World Almanac & Book of Facts
- Merriam-Webster's Dictionnary
- The Merriam-Webster's new Biographical Dictionary of Quotations
- Merriam_webster's Dictionary of english language
- Webster's new Biographical Dictionary

Soit 200 000 références, plus de 5000 photos, 2100 cartes, 450 sons..

compatible ST/TT/FALCON.

en vente chez votre revendeur ou à LA TERRE DU MILIEU BP 13 – 74310 LES HOUCHES (port en sus)

En Mai les nouveautés pleuvent à LA TERRE DU MILIEU

PHOTOLINE : Le logiciel de retouche photo que vous attendiez pour ne pas changer de machine, (fonctionne en CYMK)
L'INFOGRAPHE : un logiciel graphique ST, TT, FALCON d'un concept inédit
TWILIGHT : l'économiseur d'écran qui fera baver d'envie votre voisin sur MAC
IMAGE COPY : l'indispensable utilitaire de dessin. Livré sur 4 CD ROMS
BATCHER : le logiciel qui permet à votre ATARI d'etre réellement utile sur scène

N'hésitez pas à nous passer un coup de fil : 50 54 59 41

590,00 F

RAINBOW II MULTIMEDIA

Dessinez
Peignez
Aquarellez
Animez
Enregistrez
Assemblez le tout

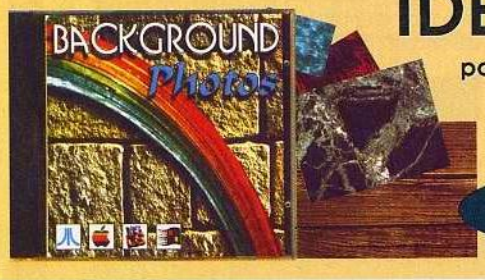
enfin le véritable multimédia sur FALCON

Si vous en avez assez des programmes qui sous exploitent votre ordinateur
Si vous êtes frustrés par les logiciels de dessins habituels
Si vous aimez la nouveauté
Si le multimédia vous fait rêver
Si vous voulez en avoir vraiment plus que pour votre argent

ALORS RAINBOW II EST FAIT POUR VOUS !!!

100 superbes photos de textures

- deux résolutions pour chaque : 640*480 en 72 DPI et 1536*1024 en 300 DPI
- avec viewers pour ATARI (GEMVIEW), PC et MAC et livret reprenant toutes les photos.



IDEAL

pour la PAO, la 3D, les présentations

249,00 F

BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

pratique

étiquettes sous PHOENIX 3

Phoenix est certainement une des bases de données les plus puissantes sur Atari.

Ses procédures (calcul, query, report, batch), complexes d'approche mais très souples d'utilisation, lui permettent d'effectuer toutes sortes d'opérations sur une base. Une fonction importante manque, pourtant : la possibilité d'imprimer en colonnes multiples, fonction indispensable pour la sortie d'étiquettes, généralement effectuée à partir de feuilles contenant deux colonnes (ou plus). Phoenix ne peut imprimer que sur une colonne, mais il y a pourtant un moyen d'imprimer des étiquettes sur plusieurs colonnes.

La méthode qui vient rapidement à l'esprit consiste à exporter l'ASCII vers une application ayant des fonctions pratiques pour l'impression d'étiquettes. J'ai, pour ma part, utilisé AzThèque et Papyrus pour cela. AzThèque est une petite base de données très bien conçue pour ça, et Papyrus offre des formats de page (configurables à loisir) très bien adaptés aux étiquettes.

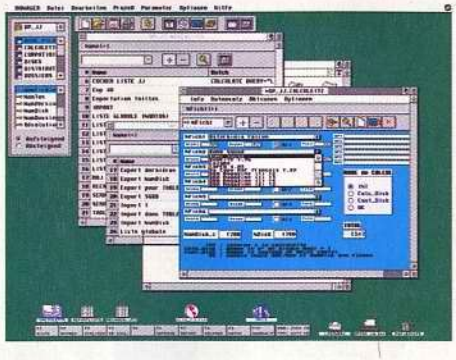
Mais la méthode qui nous intéresse ici consiste à imprimer les étiquettes à l'intérieur de Phoenix même. Ne cherchons pas du côté des paramètres d'impression, ni des formats de rapport (enfin, pas tout de suite...). Rien, apparemment, ne permet de tricher pour passer outre la fonction manquante. Je l'ai signalé cela à Application Systems Heidelberg. Ils m'ont répondu en me proposant un truc pour le faire. Une fois qu'on le connaît, c'est évident et simplissime, même si je continue à penser que cela ne devrait pas dispenser les auteurs de Phoenix d'implémenter la fonction dans leur programme.

La recette

Voici tout de même la solution. Si vous gérez un fichier, d'adresses par exemple, sous Phoenix, vous avez un nombre variable de fiches contenant les données nécessaires et vous utilisez au moins une base et un masque avec les champs "Prénoms", "Nom", "Rue", Code Postal , etc. Comme Phoenix gère les bases de données relationnelles, rien ne vous oblige à n'utiliser ces dernières que pour mettre en rapport des clients et des factures, exemple pris au hasard. Vous pouvez très bien, à l'intérieur de la base, créer une table qui contiendra, non pas des champs "Nom", "Prénoms", "Rue", etc., mais "Nom1", "Prénoms1", "Rue1", etc., puis "Nom2", "Prénoms2", "Rue2", etc. Vous obtenez un masque de saisie dont vous pouvez arranger l'aspect pour voir une "fiche" à gauche et une à droite, ou l'une au-dessous de l'autre, peu importe.

Vous reste ensuite à écrire deux procédures. La première va exporter, depuis la première table, les champs utiles pour l'étiquette. La seconde importera les données dans la seconde table. Bien entendu, la fonction SELECT de la procédure d'importation, destinée à énumérer les champs concernés, sera configurée de façon à ce que l'ordre d'importation soit le suivant : d'abord tous les champs "xxx1", puis tous les champs "xxx2".

Il faut veiller aux paramètres d'importation et d'exportation. Comme les données de deux fiches de la première table vont entrer dans une fiche de la seconde, il ne faut pas choisir des séparateurs de champ et de fiche qui soient différents. Le mieux est de choisir le code de fin de paragraphe (ASCII 13,10). Il faut aussi exporter et importer en ASCII, car vous n'avez aucun moyen de



fusionner les données en binaire (les séparations de fiches sont gérées une fois pour toutes).

Les données étant séparées par un code de fin de paragraphe, il n'est pas nécessaire que Phoenix sache, au moment de l'importation, à quelle fiche elles appartiennent. Il remplira tous les champs de la première fiche (huit champs, par exemple) avec les huit premières lignes correspondant à deux fois quatre lignes des deux premières fiches de la première table, puis la deuxième fiche avec huit autres lignes, et ainsi de suite. Peut importe qu'il y ait des champs vides (les formats d'adresse peuvent être plus ou moins complexes). Un champ vide exporté deviendra une ligne vide dans le fichier ASCII et sera donc interprété comme un champ vide lors de l'importation.

Bien sûr, une ou plusieurs lignes vides peuvent signifier une adresse invalide parce qu'incomplète. Il vous appartient de gérer ce genre de chose grâce à un champ autorisant ou non l'impression de certaines fiches suivant la validité de l'adresse. Vous pouvez même écrire une formule de calcul pour gérer cela.

Votre deuxième table est maintenant fonctionnelle. Vous écrivez maintenant une procédure de rapport présentant les champs de la deuxième table de la façon suivante, si vous utilisez du listing d'étiquettes en deux colonnes :

{$Pos=xx}Prénom1 Nom1 {$Pos=xx}Prénom2 Nom2 {$Pos=xx}Rue1 {$Pos=xx}Rue2
etc.

Une fois les paramètres {$Pos=} correctement fixés (ils définissent la position sur la ligne) , il n'y a plus aucun obstacle à l'impression.

Automatisation

Vous allez me dire qu'il est fastidieux d'effectuer ces opérations chaque fois qu'on veut imprimer des étiquettes, car on met le fichier à jour entre temps. Mais il ne faut pas oublier que les procédures que vous utiliserez sont conservées et peuvent être rappelées à tout moment. Ensuite, et surtout, vous pouvez écrire un batch qui appelle les autres et peut inclure des options comme le chargement des paramètres d'import/export, et le retour aux paramètres habituels à la fin de l'opération. C'est donc une succession d'opérations qui peut être mémorisée et appelée d'un seul double clic.

Et alors ?

Ces quelques lignes ont un double but. D'une part fournir le moyen (actuel) d'imprimer correctement des étiquettes sous Phoenix (le 2 comme le 3) et, d'autre part, de tester vos attentes de ce côté-là. Vous pouvez déjà sans peine imaginer ce que vous pourriez réaliser avec les procédures de Phoenix. Peut-être avez-vous besoin d'un coup de main, où qu'on aborde ici différents détails (constitution d'une base, méthode, approche de certaines procédures particulières, ou de certaines fonctions...). N'hésitez pas à m'en faire part, en écrivant au journal ou en m'envoyant un message. Nous pourrions développer cette approche de Phoenix par la pratique.

Jean Jacques ARDOINO

~ETILDE~

LA GAMME PRO

Tél. : 61 63 48 22

Voici quelques-uns des logiciels disponibles à ce jour. Contactez-nous pour tous renseignements complémentaires.

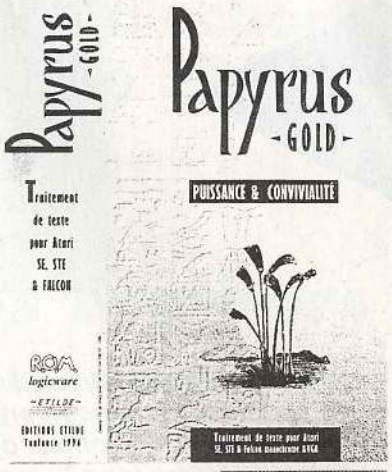
PAPYRUS GOLD *(3.67)*

1260 F TTC port compris
Mise à jour : nous contacter.

- 2 Mo minimum et disque dur obligatoire.
- Interface GEM compatible MultiTOS (haute résolution et VGA).
- Affichage WYSIWYG, zoom imprimante, usage souris et clavier.
- Création de tableaux très facile avec fonctions de calcul sophistiquées.
- Boîtes de dialogues non modales, blocs discontinus, espacement.
- Impression vectorielle sous SpeedoGDOS ou NVDI 3&4.
- Multicolonnage, insertion d'images (IMG, GEM), rotations.
- Publipostage, en-têtes et bas de page, notes de bas de page, etc...

Un logiciel offert, à choisir parmi les "Autres produits" précédés de l'astérisque.

Document entièrement réalisé avec PAPYRUS GOLD



Rédacteur+ Mise à jour à partir des Rédacteur3 ou 4 = 690 F

Correcteur Syntaxique *(Version 2.01)*

- 4 Mo minimum et disque dur obligatoire. (Mise à jour 1.21 à 2.01 = **100 F**)

Le Rédacteur 3+ : 1260 F + 45 F de port + un cadeau.

Le Rédacteur 3 Version 3.16F : 590 F TTC + 45 F de port.

Nouveaux dictionnaires Techniques : Médical (100F), Chimie (60 F), Bâtiment (60 F), Technique Général (80 F), Termes Canadiens (60 F).

Module de conversion LIB->RTF version 1.0 = **50 F TTC**.

- Programme indispensable pour les exportations vers PAPYRUS !

Le seul correcteur grammatical sur ATARI !

Orthographe, Formules Mathématiques, Publipostage, Macros, Import-Export, Insertion d'images, impression texte ou graphique, synonymes en option, etc...
11000 ex. vendus

Comptabilité personnelle : (mise à jour, nous contacter)

COMPTADOM version 5.0 (compta. en partie double très complète, vous permet de gérer tous vos comptes simultanément, fonction d'analyse, budget) : **290 F** + port 30 F.
ST COMPTE 4 version 4.28 (gestion et analyse de compte bancaire très simple avec budget et graphiques intégrés, fonctionne sur ST et FALCON) : **150 F** + 20 de port.
ST BUDGET 3 (Gestion de placements, emprunts, calcul d'impôt, etc...) : **190 F** + 20 F

Comptabilité Professionnelle : (mise à jour, nous contacter)

1 **Gestion Commerciale** 1.40a (Facturation, devis, stock) : **990 F**+35 F de port.
2 **Gestion Comptable** 1.11c (Bilan, Immobilisation, tiers) : .. **990 F**+35 F de port.
3 **Le Comptable 2** 2.70 (Comptabilité très simple) : ..... **390 F**+35 F de port.
4 **Gestion du personnel B** 1.14d (Paye - de 10 salariés) : .. **590 F**+35 F de port.
5 **Gestion du Personnel D** 1.14d (Paye multi-salariés) : ..... **870 F**+35 F de port.
6 **Le Gestionnaire** 2.09 (Tableur grapheur comptable) : ..... **100 F**+20 F de port.

Offres Spéciales :

Pack N° 1 (1+2+6) **1350 F**
Pack N° 2 (1+2+6+4) **1890 F**
Pack N° 3 (1+2+6+5) **1890 F**
+45 F de port.

Autres produits : COM (Emulation minitel) 190 F ; Dessin Technique* 150 F ; Le Dessinateur* 150 F ; Le Professeur* 150 F ; L'Electronicien 150 F ; L'Investisseur* 150 F ; Spectral Tool Kit (oscilloscope analyseur de spectre) 1290 F ; Le Dentiste 250 F ; Paint Master* 50 F ; Sprite Animator* 50 F ; Vision Light 270 F ; Vision Dock 490 F ; Azthèque II* 80 F ; Eureka 80 F ; Graal Calc + Graph 325 F ; Graal Calc III 425 F ; Graal Base 425 F ; P-Logo + Graal Xpert 325 F.

Vous trouverez ces logiciels chez votre revendeur ou vous pouvez commander directement à ~ETILDE~ :
3 rue Bertrand de Born 31000 TOULOUSE - Tél. : 61 63 48 22 - Fax : 61 63 45 60.
Commande "sur papier libre" signée datée (paiement par chèque ou mandat à l'ordre d'ETILDE).
* Logiciels pouvant êtres offerts. Tous ces prix sont TTC. Offre valable jusqu'au 30/12/96 dans la limite des stocks disponibles.

~ETILDE~

MUSIQUE

dirigé par François AUBOUX

la guerre des STUDIO SON

Deux sociétés distinctes nous annoncent le nouveau STUDIO SON. Qu'en est-il ? Et bien les auteurs du STUDIO SON que vous connaissez sont parti chez STUDIO CAPITALE pour continuer leur programme. Cette version devrait sortir d'ici peu. D'un autre côté, OXO CONCEPT a déposé le nom de STUDIO SON et continue le développement avec d'autres programmeurs.

Reste à savoir comment va-t'on pouvoir éviter la confusion entre l'un et l'autre au cours de nos tests.

GdM

Selon nos prévisions éditoriales la version 2.04 de CuBase-audio devait être l'occasion de reparler un peu de notre outil le plus quotidien et d'évoquer la prochaine 2.05 et ses 8 entrées audio. Il va falloir attendre le prochain numéro. Nous comptions de même sur Studio-Son, ses 8 pistes in et out.. et tout le reste, aperçu au Salon de Francfort. Même topo. Le marketing informatique contribue à nous mettre sur la voie de la patience zen.

Tombe donc sous les feux de nos projecteurs un savant montage ambitionnant de couronner notre Meccano MIDI : Batcher qui transforme tout ST ou Falcon en bête de scène intelligente.

Vous ne pouvez pas vous passer de CuBase, audio ou pas, vous ne sauriez vous contenter d'un Mac 12 500, d'un Sextium 300 ou même d'un Falcon C-Lab 12.3., Steinberg a pensé à vous et porté CuBase-audio paré de tous ses attributs, et plus encore, sur Silicon Graphics. Il parait que tout s'y fait même en temps qu'il est réel. Quand je pense que j'ai contribué à financer ça lorsque j'ai acheté mon Pro-24 à Londres parce qu'il n'était pas encore en vente à Paris. Quand on pense que Silicon Graphics a racheté Cray, tous les espoirs sont permis...

C'est quoi STzer? C'est l'émulation ST sous Windows réalisée par Logic ex-Notator, donc sans doute à des fins musicales (N.D.L.R. : il doit s'agir de la Janus avec prises MIDI).

BATCHER

Malgré une apparence presque austère Batcher est un outil complet qui atteint son objectif. Il est de plus garanti par le fait que son concepteur Philippe Lafargue, qui se l'est concocté pour ses besoins personnels, l'utilise depuis longtemps sur scène. Ce qui explique sans doute l'absence de fioritures graphiques. L'économie de mémoire vive étant de plus un objectif compréhensible dans ce contexte.

de l'utilité d'un MIDI Patch-Bay

La sollicitation du MIDI peut se faire à des niveaux très divers. Bien des musiciens même de qualité se contentent par exemple d'un clavier-maître MIDI, d'un ou deux expandeurs multi-timbraux (D 110, Sound Canvas, Proteus..) et d'un logiciel séquenceur, principalement pour faire les maquettes des morceaux qu'ils travaillent ensuite avec leurs partenaires. Peu exigeants sur la richesse et la diversité des timbres, ils apprécient par contre les modules de partitions et font tourner leurs imprimantes. Batcher n'est pas fait pour eux.

Lorsque qu'au contraire le MIDI est utilisé comme outil de production, on assiste à une multiplication des périphériques pour la diversité des timbres, et pour le traitement du son avec les processeurs d'effets qui pour la plupart se commandent en MIDI. C'est le début des problèmes. On commence à se sentir à l'étroit dans les 16 canaux, et surtout il y a un risque important de ne pas retrouver les configurations de timbres et de réglages de processeurs d'effets associés à chaque morceau. Une bonne organisation du travail consiste à sauver les banques de son correspondant à chaque morceau, et pour chaque périphérique. Encore faut-il disposer des logiciels ad hoc, les lancer pour la sauvegarde, et à nouveau pour reconfigurer le tout. Il faut de plus pour sauver les sons dans l'ordinateur, connecter successivement le MIDI-Out de chaque périphérique au In du ST, l'ensemble de ces opérations étant passablement dissuasif pour les musiciens par nature pressés. Un MIDI Patch-Bay simplifie les choses mais ne résout pas le problème du soft. Philippe Goutier a magistralement résolu la question pour les possesseurs de CuBase, avec son Studio-Module et son étonnant Total Recall qui scanne tous les périphériques et réalise une sauvegarde globale de toutes les données, offrant même la possibilité d'en automatiser le chargement, suivi quelque temps après par Sound-Surfer, et Sound-Diver de chez Logic qui font un peu la même chose pour Logic (Notator). Mais ces logiciels sont dédiés et surtout conçus pour une utilisation en (home)studio.

(home)–studio

L'ensemble de l'accessoire de bureau Dispatch et du programme Batcher correspond en fait à deux niveaux d'utilisation très différents.

En studio il a pour but de permettre gérer les banques de sons des synthés et des processeurs d'effets et donc de retrouver la configuration exacte qui a fait sonner un morceau. Il permet de gérer jusqu'à 20 périphériques avec quelques modules spécifiques (D–110, GR-50, TX-81Z, X7200..) et un module Dump-Standard qui permet

d'effectuer les transferts avec la plupart des machines qui n'ont pas leur module prévu. Un clic sur une case active le module correspondant et il n'y a plus qu'à effectuer le dump dans un sens ou dans l'autre. Il suffit de sauver la configuration complète correspondant à un morceau qui sera donc facilement ensuite rechargée et dumpée machine par machine. Les opérations sont évidemment grandement facilitées par la présence d'un MIDI Patch-Bay. Pour ceux qui en possèdent tout est prévu puisque Batcher gère les configurations de ce patch. Pour ceux qui n'en possèdent pas, c'est également prévu puisque les compétences de P. Lafargue ne s'arrêtant pas à la musique et au soft, il a conçu un interface de ce type qui est commercialisable à des tarifs très avantageux, notamment puisque toute la partie soft est prise en charge par Batcher.

Scène

Plus ambitieuse est l'autre application de Batcher: tout prévoir pour utiliser au mieux son ST (ou Falcon) sur scène : lancer une séquence, toutes les banques correspondantes sont envoyées aux machines concernées, le morceau démarre et l'ensemble est configuré pour merger les informations en provenance d'un clavier MIDI. On acceptera volontiers dans ce cas de figure d'avoir passé le temps nécessaire à tout configurer chez soi pour n'avoir plus ensuite qu'à lancer l'ensemble par un seul clic. C'est notamment le cas de la séquence concernée qu'une commande permet de convertir de l'état de MIDI-file au format propre à Batcher.

La plupart des actions de configuration permises par Batcher sont exécutables par des commandes spécifiques. Mais l'auteur qui est aussi programmeur (tiens donc!) a voulu un système complètement ouvert, et il a donc ajouté des zones éditables qui servent à la saisie de valeurs diverses. Plus encore, un shell permet de charger un éditeur de texte et de retravailler ou même d'écrire complètement le fichier exécutable par Batcher. La documentation donne une syntaxe détaillée de tous les types de commandes utilisables, notamment celles relative à la synchro. Toutes les souplesses requises semblent avoir été inclues, un fichier exécutable peut ainsi être envoyé en bloc ou ligne par ligne. Il est possible de modifier la plupart des paramètres, à part ceux d'occurrence des notes, volume tempo, pan, canaux MIDI, statuts de Thru, de mute... Batcher devrait bientôt reconnaître les extensions de port MIDI sur la RS 232, c'est une des prochaines extensions prévues. Ceux qui désirent un module spécifique pour leur oiseau rare peuvent toujours le confier quelques jours à l'auteur qui s'engage à le leur créer. Mais le module dump-standard suffira dans la plupart des cas.

Il n'est pas inintéressant de rappeler que la fiabilité du produit est garantie par le fait que l'auteur, Philippe Lafargue, en est le premier utilisateur, notamment sur scène, et qu'il est prêt à y inclure toute bonne suggestion, et qu'un prix de 390 F ne saurait être considéré comme dissuasif.

François AUBOUX

BATCHER
pour ST, TT et FALCON
prix 390,00 F
édité par LA TERRE DU MILIEU DISTRIBUTION, 216, rue de l'Eglise
74310 LES HOUCHES, tél. 50 54 59 41, fax. 50 54 49 94

THE BLUES BROTHERS

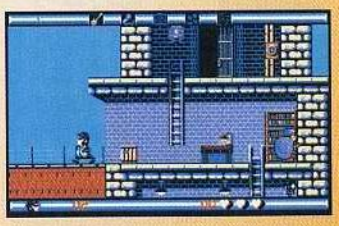
Encore plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec Les Blues Brothers

On leur a volé leurs instruments! Aidez-les à les récupérer.

Un Hit des jeux de plate-forme.

5 niveaux immenses, plus de 40 bonus et options, 30 ennemis !



Par correspondance uniquement, 64 F
auprès de PRESSIMAGE, Hors-Séries, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....
STM106
❑ ST Disquette /BLUES BROTHERS
64 F + 15 F de port soit 79 F.
Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

CD audio TORII KAMI

Il y a peu, je me lamentais du fait que la production musicale actuelle manquait singulièrement de personnalité et de créativité. Visiblement j'étais un peu pessimiste car voici, après la SUITE MEGALIQUE APOLCALYPTICO FOULFUITIQUE de Philippe l'Enfant de Dagobert TORII KAMI.

TORII KAMI, c'est la rencontre de deux musiciens ERT et Bertrand HENRI officiants chacun dans de multiples formations pour un CD franchement étonnant.

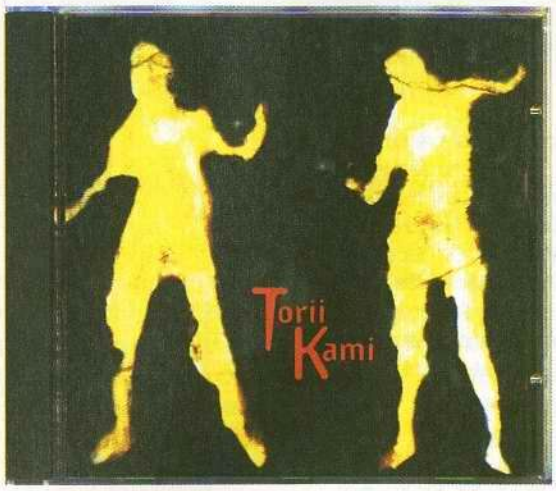
On est toujours tenté de jouer au jeu des références, mais là c'est carrément difficile. Du coup comment essayer de vous faire imaginer la richesse de TORII KAMI.

Si je prends le dossier de presse, je lis :

"N'écoutez plus l'indifférence ! Les mondes parallèles s'ouvrent à vous".

En ces temps où certains élus appliquent l'inverse de leurs programmes électoraux une fois arrivés au pouvoir, il est réjouissant de voir qu'ici, l'annonce est conforme à son contenu.

Pas de doute, la différence et les mondes parallèles sont bien présents. La chaleur humaine et solaire, la générosité, l'exotisme, l'invention font de cet album un voyage unique qui ravira ceux que l'inconnu ne rebute pas. Je pourrais essayer d'analyser les séquences, décrire l'envoûtement de la voix, la beauté et le dépouillement de certaines parties, mais à quoi bon. La seule façon de faire partager un nouvel univers est de le faire visiter et là, je ne peux le faire avec un magazine de papier (vivement le CD ROM !!!).



En fait si ! Il me vient tout de même une référence : BEAUTY de Ruichy SAKAMOTO, non pas pour le style (quoiqu'en cherchant bien), mais plutôt pour la recherche et cette tentative de culture mondiale beaucoup moins intellectuelle que celle de Peter GABRIEL. Sans frontière l'émotion et la créativité frappent tous azimuts. Quand je dis frontière, je parle aussi de celle de la rentabilité. Ici pas de titre "singlable", nous sommes dans un univers qui se déguste dans sa globalité. C'est là où les labels indépendants révèlent leurs indispensabilité. Un coup de chapeau donc à BOND AGE et RROSE SELAVY pour ces 63 mn d'évasion.

Tout le monde n'aimera pas, mais c'est bien là le propre de toute réelle création. La nouveauté déstabilise parfois, mais si on se laisse emporter par elle, ce peut être un grand voyage.

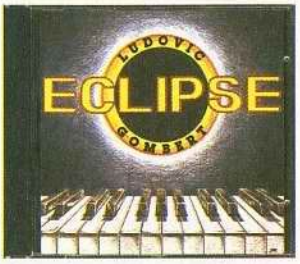
Aujourd'hui c'est le cas !

Godefroy de MAUPEOU

TORII KAMI
Edité par RROSE SELAVY
B.P. 521 35006 RENNES
Tél. 99 31 30 13, fax. 99 31 30 83

CD audio ECLIPSE

Autre CD réalisé sur ATARI : ECLIPSE de Ludovic GROMBERT cité dans l'article sur le cdrom 500 PROFESIONNAL MIDI FILES vol.1 de ce cahier musique. Ludovic GROMBERT avait un titre dans la compilation SYNTH'AXE de DIGITAL CONCEPT : SPACE WORDS. J'avoue ne pas être touché par son travail musical, trop édulcoré à mon goût, mais certainement ravira-t-il des tas d'auditeurs potentiels.



Notons que dans les remerciements, on trouve les noms de Christian BRAUT (rédacteur en chef HOME STUDIO) Alain MANGENOT (rédacteur en chef KEYBOARDS) et Michel GEISS (ancien collaborateur Jean Michel JARRE). La musique de J.M. JARRE m'a toujours laissé pantois. Sans est-ce là la raison de mon désintérêt d'ECLIPSE. Par contre, les fans du numéro 1 français du synthé, devraient se précipiter chez leur disquaire. ECLIPSE devrait les combler.

Godefroy de MAUPEOU

ECLIPSE
Ludovic GOMBERT
prix : 85,00 F + 15,00 F de port
édité par l'auteur
1, allée des Jonquilles 78930 Bois d'Arcy

Puisque je cite la SUITE MEGALIQUE... de P. L'ENFANT DE DAGOBERT dans mon papier sur TORII KAMI, j'en profite pour signaler que :

1) ce CD est édité par MUSEA dont le travail pour sortir ou ressortir les joyaux de la musique progressive en France est gigantesque. Grâce à eux nous pouvons encore nous régaler les tympans de CARPE DIEM, du chef d'oeuvre de PULSAR : HALOWEEN, ou bien sûr de cette suite de Phillipe l'Enfant de Dagobert.

2) le livret, dont je soulignais la beauté formelle, est réalisé par Thierry MOREAU grand spécialiste de la musique dite nouvelle et ancien réalisateur de DREAMING, magazine dédié à cette musique innovatrice.

3) ce CD est disponible en FNAC.

GdM

SUITE MEGALIQUE
APOCALYPTICO FOULFUITIQUE
Phillipe L'ENFANT DE DAGOBERT
Edité par MUSEA 68, la Tinchotte
57117 RETONFEY Fax. 87 36 64 73

500 MIDIFILES v.1

Ce CD ROM multimachines issu d'ARCHIPEL STUDIO est en quelques sortes la suite des 100 LOGICIELS MIDI de TRANSAT que nous avions testé dans le n°94 puisqu'il s'agit toujours de notre Christian BRAUT national agrémenté cette fois-ci de Ludovic GOMBERT auteur d'un CD audio fraîchement paru intitulé ECLIPSE.

Cette fois-ci, nous avons droit à 130 logiciels MIDI en sus des 500 midifiles pour un prix toujours égal à 249,00 F.

Parmi les utilitaires, on trouve des séquenceurs, arrangeurs, éditeurs, bibliothécaires, utilitaires, éditeurs de partitions, testeurs de câbles, pédagogiques, etc.

Les midifiles sont classés par thèmes et il y a même un dossier STARS avec PINK FLOYD, QUEEN... Bref de quoi faire tourner votre (vos) expandeur(s) des heures durant.

Seule chose étonnante : ces midifiles sont répétés dans le dossier PC. Pourquoi ne pas avoir fait un dossier ATARI pour les programmes ATARI, un dossier PC pour les programmes PC et un midifiles pour... les midifiles ? C'eut été plus simple non ?

Godefroy de MAUPEOU

500 PROFESSIONAL MIDIFILES v1
ST/FALCON (MAC et PC également)
290,00 F
Edité par
ARCHIPEL STUDIOS Villa Transat, 3, rue Beauregard 78430 LOUVECIENNES
Tél (1) 30 82 67 64, fax (1) 30 82 24 64
e-mail : cbraut@imaginet.fr
http://www.imaginet.fr/cbraut/

ST REPLAY 16

Vous êtes nombreux à penser que, hors FALCON, il est impossible d'échantillonner sur ATARI. Que nenni, pour ceux qui ne le savent pas, ou qui ont oublié, il existe ST REPLAY 16.

ST REPLAY est un ensemble comprenant une cartouche d'échantillonnage à connecter sur le port cartouche, un manuel, un câble CINCH et quatre disquettes incluant des échantillons, une boîte à rythme, un éditeur de son et un séquenceur, bref le studio d'enregistrement complet sur ST. Le 16 après ST REPLAY veut dire que la résolution d'échantillonnage est des 16 bits. Vous pouvez tout de même faire du 8 et du 12 bits si cela vous chante, et même aller jusqu'au 48 Khz en fréquence d'échantillonage.

C'est importé chez nous par CLAVIUS et, comme c'est HISOFT qui édite le tout, l'emballage est luxueux à l'image de tous leurs produits. Cela tourne aussi sur FALCON, mais là, je vois moins l'intérêt puisque DIGITAL TRACKER ou CMM sont beaucoup plus adaptés au rapace. Ceci dit, il existe une version des logiciels

spécialement créée pour FALCON (CLARITY 16) que nous n'avons jamais testé d'ailleurs faute de l'avoir eu entre les mains. Cette solution devient alors nettement plus intéressante puisqu'elle ne force pas l'achat du boîtier d'entrée/sortie totalement inutile sur notre volatile.

Godefroy de MAUPEOU

ST REPLAY 16
ST, TT, FALCON
distribué par CLAVIUS, 17, rue Duperré 75009 PARIS, tél (1) 49 95 95 53

11, bd Voltaire -75011 Paris
☎ (1) 43 57 96 18
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h00 - 19h00
11 ans d'expérience

OCCASIONS
Garantie 6 mois

ATARI ST	520 STE	890 F
	1040 STE	990 F
MONITEURS	SM 124	900 F
	SC 1425	800 F
	SC 1435	900 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 2"1/2 livré avec câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP
MONTAGE GRATUIT

170 Mo	340 Mo	540 Mo	635 Mo
1290 F	1690 F	1790 F	1990 F

DISQUE DUR INTERNE POUR FALCON
Disque dur 3"1/2 livré avec câble et notice
MONTAGE GRATUIT

540 Mo	630 Mo	820 Mo	1 Go
1190 F	1290 F	1390 F	1490 F

DISQUE DUR EXTERNE STE
Avec contrôleur DMA - SCSI + alimentation
MONTAGE GRATUIT

120 Mo	240 Mo	340 Mo	540 Mo
1290 F	1590 F	1990 F	2390 F

EXTENSION MEMOIRE

512 Ko	pour STE	120 F
2 Mo	pour STE	500 F
4 Mo	pour STE	900 F
0 Ko et à 4 Mo	pour STF	350 F
4 Mo	pour FALCON	720 F

MONITEURS

VGA Mono	990 F
SVGA 14" coul	1590 F
SVGA 15" coul	2290 F
Multisync Microvitec	2290 F
Péritel	1290 F

LECTEURS SCANNERS

Externe 3"1/2	550 F
Interne 3"1/2	420 F
Externe 5"1/2	390 F
Scanner 64 tons	990 F
Souris	120 F

CABLES

Péritel STE	100 F
Péritel FALCON	100 F
Disque dur 2" 1/2 2"1/2	100 F
Disque dur 2" 1/2 3"1/2	100 F
Multisync	120 F

CD ROM SCSI

Double vitesse	1490 F
Quadruple vitesse	1690 F

IMPRIMANTES

BJ 30	1490 F
BJC 210	1690 F
BJC 4100	2290 F

JOYSTICK

PYTON	99 F
SPEEDKING	129 F
NAVIGATOR	149 F

PROMO LOGICIEL

UTILITAIRES 150 F	JEUX 100 F
GRAAL TEXT	CYBERCON II
GRAAL BASE	PRO TENNIS
3D CALC	BONANZA
HAPPY MUSIC	MIDWINTER II
ADIBOU	CHICAGO 90

LOGICIELS
GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET OCCASIONS À PARTIR DE 50 F
UTILITAIRE ET DOMAINE PUBLIC
LIVRES

DISQUETTES
Certifiées 100% sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	2,80 F	2,70 F	2,50 F	2,30 F
3"1/2 DF HD	2,90 F	2,80 F	2,60 F	2,40 F

REPRISES
Nous rachetons comptant
• Vos ordinateurs : 520 STE - 1040 STE - FALCON
• Vos périphériques : Moniteurs - Disque dur - Imprimantes
• Vos logiciels : Jeux - Utilitaires - Languages
• Vos livres

SERVICE REPARATION
Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs ...
• Délais maximum 10 jours
• Devis gratuit ou forfait
• Réparation garantie 3 mois

Commande sur papier libre

les nouveaux instruments techno

avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

Le salon de Francfort est traditionnellement le rendez-vous incontournable des constructeurs d'instruments de musique, que ce soient les japonais tels Yamaha, Roland, Technics, les coréens, les allemands qui bien sûr sont sur leur terre de prédilection, et de nombreux italiens comme GeneralMusic ou Solton.

Les deux instruments les plus remarqués, à part la sortie du Falcon-X de C-Lab dont je ne parlerai pas ici puisqu'il va faire l'objet d'un article spécial dans un Hors-Série spécial présenté par ST Mag et Keyboards, avec l'interview exclusive de Charlie Steinberg, étaient la passionnante Groovebox MC-303 de Roland et le nouveau synthé CS1X de Yamaha, des instruments conçus pour la Techno.

TB-303 résurgence

La TB-303 Bass Line est un instrument de légende, aujourd'hui rare, mais toujours très recherché dans les productions techno, dance et house. Sortie dans les années 80, la Bass Line était accompagnée de la Drumatix TR-606, une boîte à rythme "Computer Controlled", précurseur des célèbres TR-808 et 909. Ces instruments à la robe gris métallisé étaient équipés de boutons rotatifs simples à manipuler, et la programmation des plus aisée se faisaient grâce à des boutons commandant les pas d'un séquenceur minimaliste piloté par 16 switches dans le cas de la TR-606, ou d'un mini-clavier dans celui de la Bass Line TB-303.

Avec la GrooveBox, Roland réintroduit ce couple célèbre dans une seule machine, la MC-303 dont l'allure n'est pas sans rappeler ses ancêtres : boutons rotatifs pour commander les fonctions temps réel comme le Cutoff ou la Résonance du filtre, switches modernes agrémentés de voyants Leds pour déclencher les fonctions multiples, alpha-dial pour le tempo, miniclavier dans le bas avec pratiquement la même sérigraphie que sur la Drumatix.

Différence essentielle, le meilleur de la technologie et des échantillons spécialement conçus équipent la GrooveBox, qui a été programmée par une équipe de spécialistes dont Christian Salès, chef de produit Roland pour la France.

Les sonorités, réparties en 448 sons et 12 ensembles de percussions, regroupent des échantillons provenant à l'origine d'instruments vintage comme la 303 ou 606, mais aussi de la SH-101, des synthés Juno et Jupiter, des scratchs, des pêches d'orchestre, les sons de la 808 et 909, le tout formant un ensemble de grande qualité devant couvrir tous les besoins de la dance, jungle, acid, hip-hop.

Le séquenceur intégré fonctionne sur huits pistes, 10 morceaux, à un tempo de 20 à 250 à la noire avec une capacité de 14 000 notes, le système RPS (phrases de séquences en temps réel) propose 200 phrases présélectionnées, avec 120 patterns d'usine et 300 variations. Les filtres, enveloppes, LFO en temps réel sont complétés par un arpégiateur présentant 33 styles qui pourront être synchronisés avec la séquence.

Pour terminer cette présentation succincte d'un instrument appelé à un grand succès, vous pourrez le brancher à votre Atari préféré grâce aux prises MIDI In et Out et sortir l'audio en stéréo.

Toujours chez Roland, il faut remarquer un petit clavier de commande peu onéreux (PC-160) conçu spécialement pour l'informatique musicale, et avec lequel vous pourrez piloter directement le démarrage de votre séquenceur.

Mais si vous êtes plus argenté, le clavier DJ-70MKII Sampling workstation vous comblera pour avec une station complète dédiée à l'échantillonnage professionnel.

Yamaha très "blue"

Le nouveau synthé de Yamaha possède un design fort agréable, et sous les touches se trouve une machine musicale extrêmement puissante, faisant appel aux nouveau standard musical XG. Tout à fait remarquable, une palette de boutons donne à cet instrument des possibilités temps réelles qui vont séduire les tenants de la techno, avec possibilité de faire varier la résonance et le cutoff d'un filtre semblant extrêmement efficace, l'enveloppe pourra être modifiée avec des potentiomètres agissant sur différents paramètres comme l'attaque ou le release, les modulations sont assignables au filtre dans la meilleure tradition des synthés Séquential ou Moog. De plus, vous pourrez y brancher votre Atari bien sûr, mais aussi le fameux sampleur de poche Yamaha SU-10 pour qui un logement spécifique est prévu.

Tous ces instruments devraient être disponibles en France vers l'été.

Alain MANGENOT

ATARI

INFONIX

La Garantie du Service

ATARI 1040 STE
1 Mo de mémoire vive
Garantie 3 Mois

1590 F TTC

Moniteur 14 pouces Monochrome Special ATARI
*Compatible Mode Monochrome 640*400 STF/STE*
Livré sur pied et sans son
version Falcon déduire 150F

1090 F TTC

C-LAB

Ordinateur FALCON MKI

Version 4 Mo sans DD	5990
Version 4 Mo avec DD500	7490
Version 14 Mo avec DD500	11590

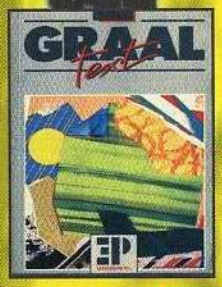
Ordinateur FALCON MKII

Version 4 Mo sans DD	9990
Version 4 Mo avec DD500	11480
Version 14 Mo avec DD500	15990
Adaptateur Vidéo MKI->SM	100
Adaptateur Vidéo MKI-VGA	100
Ecran couleur 14p SVGA MKI	1590
Ecran couleur 15p SVGA MKI	2290
Ecran couleur 17p SVGA MKI	3990

149 F TTC

Gamme Périphérique

Extension 512 Ko pour STE	149F
Extension 2 Mo pour STE	550F
Extension 4 Mo pour STE	990F
Disque dur 540 Mo SCSI II pour STE	2490F
Disque dur 1 GO SCSI II pour STE	2990F
Disque dur 2 Go SCSI II pour FALCON	4990F
Souris ATARI Design	190F
Souris OPTIQUE	295F
Trakball	349F
Enceinte 2*25 watts pour Falcon	195F
Enceinte 2*25 watts pour STE	259F
Lecteur 720Ko 3.1/2 compatible STE	159F
CLARITY 16 Falcon (version GB)	1290F
Devpac DSP Falcon 030 (version GB)	890F
Cubase Lite version STE	790F
Logiciel Minitel COM1 + cable minitel	195F
Logiciel PAPYRUS Gold STE	1290F
Imprimante Jet d'encre BJ 210ex	1590F
Imprimante Jet d'encre HP 850C	3490F



GRAAL TEXTE
Traitement de Texte
pour STF/STE

GRAAL BASE
Gestion de Base
de Donnée
pour STF/STE

Scanner
à Main
256 niv gris
Monochrome
400 DPI
pour STF/STE
avec logiciel

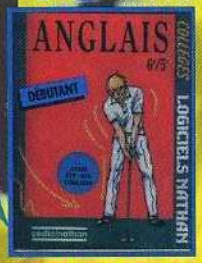
990 F TTC

Exemple pour
Omikron Basic
langage évolué
pour STF/STE

79 F TTC

LOGICIEL ANGLAIS
Educatif 6/5eme
pour STF/STE

49 TTC



149 F TTC

Attention...Derniére Minute
Imprimante LASER ATARI SLM 605
au prix exceptionnnel :

Vendu dans l'état sans garantie
Modèle de démonstration environ 1500 copies

1090 F TTC

INFONIX *DISTRIBUTION*
2 bis Route d'ESPAGNE 31100 TOULOUSE
Tél : (33).61.40.75.45 - Fax: (33).61.40.76.43
Revendeur Contactez nous au (33).61.41.26.09

Frais de port < 3 Kg : 70F TTC - Si > 3 Kg : 130F TTC - Paiement chéque à la commande - si envoi en contre remboursement rajouter 45F TTC
Toutes les marques citées sont des marques déposées - Tarifs révisables sans préavis - Prix TTC TVA 20,60 % incluse dans le prix
Pour le matériel sans garantie , il ne sera ni repris ni échangé. - Sous réserve de disponibilité du constructeur.
Nous ne serions nullement tenu pour responsable dans le cas ou la société INFONIX ne saurait honorer les articles indiquées sur cette publicité.

P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

PHOTOLINE 2.20

Ca y est le nouveau PHOTOLINE est sorti en Allemagne et devrait l'être en france (et en français) dès la sortie de ce numéro par le biais de LA TERRE DU MILIEU. Il gère enfin le CYMK et permet même de travailler du texte avec des fontes CALAMUS ou SpeedoGDOS en tant qu'objet vectoriel. Parmi les autres nouveautés, on trouve le TGA, les rotations d'images, les UNDO multiples, des nouveaux filtres... Voilà et en plus il ne coûtera que 1190,00 F.

GdM

pratique

faites la police !

Le mois dernier, nous avons abordé quelques révisions élémentaires. Celles-ci devaient nous permettre, en réactualisant nos connaissances à propos de la morphologie d'une police de caractères, de nous lancer dans la réalisation d'une fonte à l'aide d'un éditeur.

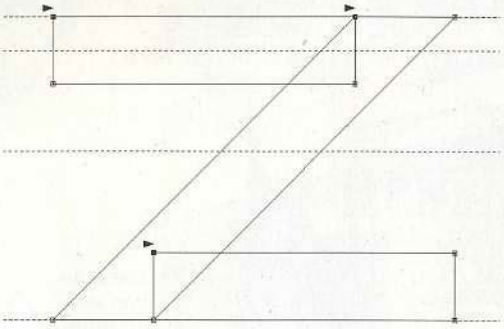
Préambule

Cet article ne s'appuiera pas sur un éditeur particulier. La première raison en est que ce type de logiciel n'a guère été diffusé en France (si ce n'est avec la série des programmes "Didot..." dont l'ancêtre se nommait Didot Fonteditor, puis avec la série des Da's..., notamment Da's Layout toujours pas diffusé en français. Type Art, testé il y a fort longtemps maintenant dans les pages de ce magazine, n'a lui non plus jamais été diffusé dans l'hexagone, ce qui compte tenu de la qualité de ce programme, probablement le meilleur du genre sur Atari, est fort dommage). La seconde raison de cette apparente limitation est qu'il s'agit au travers de fonctions communes de donner l'aperçu le plus large possible de la manière de faire.

Ben, pourquoi faire ?

Quel "PAOïste" n'a-t-il jamais eu, malgré les dizaines de polices soigneusement entreposées sur son disque dur (et rarement utilisées...), le besoin d'utiliser une fonte particulière, que bien entendu il ne possédait pas ? Evidemment, dans ces cas-là, la comparaison avec les fontes possédées ne donne jamais satisfaction : aucune ne peut, de près ou de loin, remplacer celle dont on avait besoin. Ce besoin peut être d'ordre esthétique (j'ai vu une fonte dans tel magazine, elle m'a plu, j'aimerais l'utiliser) ou d'ordre fonctionnel (il me faut une fonte reproduisant les caractères de l'alphabet phonétique international... exemple vécu !).

Peut s'ensuivre une recherche plus ou moins longue auprès des relations qui vont à leur tour éplucher leur stock de caractères à la recherche de la police perdue...ou encore une recherche (longue et coûteuse cette fois) dans les fontes du domaine public sur les divers BBS susceptibles d'en proposer le téléchargement. Bien entendu, dans



ce dernier cas, le nom de la fonte n'est guère parlant, et on risque de télécharger au petit bonheur, espérant un miracle...

L'alternative réside dans la création ("re-création" en l'occurrence) de la fonte en question. Effectivement, quitte à passer beaucoup de temps (bien souvent) à la chercher, avec une faible chance de succès, autant investir ce temps dans la réalisation de l'objet désiré.

Ce qu'il faut

De la patience... Mais également un éditeur de fontes (voir plus haut), un scanner et bien entendu un exemplaire complet de la fonte que l'on souhaite reproduire. Les catalogues du genre "Letraset", "Mécanorma", etc., qui présentent l'ensemble de leurs polices sont une bonne source pour ce type de document. On les obtient relativement facilement auprès des "maisons-mères" ou encore auprès de certaines librairies spécialisées. Une vraie mine !

Commençons

La plupart des éditeurs de fontes permettent d'importer une image bitmap comme modèle qu'il suffira ensuite de décalquer, voire de vectoriser automatiquement, afin d'obtenir le caractère souhaité (si c'était aussi simple !). Regrettons au passage que cette possibilité ne soit plus offerte par l'éditeur de fontes de Da's Layout, ce qui oblige à une "gymnastique" supplémentaire et contraignante.

Ce modèle s'obtiendra donc en scannant les caractères voulus. La résolution convenable est comprise entre 300 et 600 dpi. Plus le modèle est de grande taille (sur papier s'entend), plus les détails seront respectés. Ceci est particulièrement important avec une police à empattement. Cependant, il convient de veiller à ce que le modèle (image cette fois) ne soit pas d'une taille telle qu'il déborde de la surface de travail de l'éditeur. Quelques essais permettent de rapidement trouver le bon compromis.

On peut donc, une fois la bonne taille trouvée, procéder à la digitalisation. Un gain de temps s'obtiendra en scannant l'ensemble des caractères en une seule passe. Ensuite, dans un programme de dessin, on procédera au nettoyage nécessaire de l'image (poussières, déplacement de caractères dont les zones se chevauchent...) avant de sauvegarder chaque caractère séparément.

Dans l'éditeur

L'ordre alphabétique n'est pas obligatoirement celui qu'il faudra suivre pour commencer son travail. En étudiant de près les caractères, on s'aperçoit rapidement qu'il est possible de repérer des groupes de caractères dont le dessin comporte de nombreux éléments identiques. Ainsi par exemple, dans de nombreuses polices, les caractères "a, b, c, d, e, p, q" sont basés sur le caractère "o". Ou encore les "m, n, h, u" auxquels on peut parfois ajouter le "w" (sorte de "m" à l'envers) voire le "v"(1). L'important est de repérer le groupe le plus grand possible ayant des parties communes afin d'optimiser le travail. On peut également scinder grossièrement la police en deux groupes : les caractères possédants des courbes, et ceux uniquement composés de droites, puis à l'intérieur de ces deux groupes procéder au repérage évoqué plus haut. Cette démarche est garante d'un gain de temps appréciable.

Puzzle

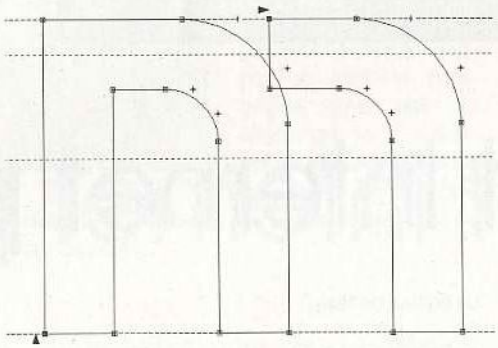
Une fois le premier modèle (l'image bitmap scannée) chargé et mis en place, il ne faut surtout pas en vectoriser le contour (manuellement ou automatiquement) car la précision ainsi obtenue n'est jamais suffisante pour obtenir quelque chose de valable. Au contraire, il conviendra d'analyser le caractère pour en déterminer les parties constitutives. Prenons un exemple : le "Z" majuscules est composé de deux barres horizontales liées par une barre en diagonale. On commencera donc par créer (mise en place des points, des vecteurs) une des deux barres horizontales. La "graisse" (épaisseur du trait) des trois éléments repérés étant la même, si l'on procédait de même avec les deux autres barres en "décalquant" le modèle, il est à peu près certain que la précision obtenue ne permettrait pas à ces trois parties de conserver la même "graisse". Par contre, en copiant le premier élément créé (après l'avoir entreposé dans un clipboard), puis en le déplaçant à l'endroit voulu, on est certain d'obtenir une graisse identique. Au besoin on rallongera ou raccourcira cette "barre" si elle n'a pas la même largeur que la première. Comme on peut le voir, le modèle ne sert plus alors qu'à la mise en place des "pièces du puzzle" afin de maintenir les proportions. Quant à la barre verticale de notre "Z", elle aussi sera créée à partir de la barre placée dans le clipboard. Mais il convient d'éviter l'erreur suivante : si l'on sélectionne cette barre afin de l'incliner pour en faire une "diagonale", la graisse ne sera pas respectée. L'inclinaison lui fera perdre de l'épaisseur. Il faut, en l'occurrence, pour maintenir cette épaisseur, procéder à une rotation. Et voilà, notre premier caractère est terminé.

Ensuite, la barre du clipboard va nous permettre de réaliser d'autres caractères, par exemple un "T", un "A", etc. Le clipboard servira également à entreposer des caractères entiers, pour l'accentuation de ceux-ci ou lorsqu'ils représentent eux-mêmes la base d'un nouveau caractère ("i" pour "j", "n" pour "m", "o" pour "a", etc.).

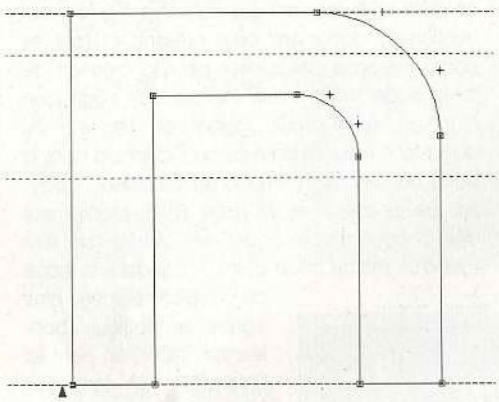
Graisse ?

L'éditeur de fontes serait-il le "slimfast" de la typographie ?

Je ne sais, mais l'importance accordée à la "graisse" dans la partie précédente se justifie tout simplement par le désir d'obtenir la fonte la plus "propre" possible. Sinon, lors de l'impression des



premiers textes, on constatera rapidement la présence de "pâtés" disgracieux dus à l'absence d'homogénéité des caractères. Un peu comme à la manière des caractères en plomb qui recevaient trop ou pas assez d'encre (cf. quelques publications bon marché...). Cette recherche d'homogénéité conduit d'ailleurs à certaines rectifica-



tions nécessaires afin de corriger certains défauts optiques. Ainsi le "o" a-t-il souvent une graisse légèrement inférieure à celle des autres caractères, car à graisse égale, il semble plus épais.

Optimiser, vérifier, finaliser

Les différentes pièces du puzzle nécessaires à la réalisation de la police peuvent également servir de base à la création d'un réseau de lignes d'aide magnétiques. Ceci peut économiser la manipulation "copier/coller", à condition que le réseau en question ne devienne pas illisible par faute d'encombrement.

Faut-il dire qu'une sauvegarde régulière en cours de travail est absolument nécessaire ? Oui ! Alors je le dis !

Cette sauvegarde permet au demeurant de procéder à des essais d'impression (en multitâche pourquoi pas avec MagiC...) en important la police en cours de création dans son logiciel de PAO favori. Dans celui-ci, il convient de procéder à des impressions en divers corps (petit : 8 à 12, moyen : 14 à 24, grand : 36 à 72) et en divers attributs (particulièrement "outline") afin de mettre en évidence d'éventuels défauts.

La phase terminale consistera à régler l'approche (cf. mois dernier) des caractères. Les éditeurs permettent de le faire automatiquement avec des résultats acceptables. Si l'on est perfectionniste et que l'on a beaucoup de temps de disponible, il est également possible de régler l'approche par paires. Ceci permet d'individualiser l'approche entre deux caractères spécifiques. Ainsi par exemple l'approche entre le "A" et le "V" ne sera pas la même qu'entre le "A" et le "P". Cependant je déconseille cette démarche, car pour une police donnée c'est à des centaines voire à des milliers de réglages qu'il faudra procéder.

Par contre, une dernière optimisation peut se révéler très utile. Les caractères créés composés de différentes pièces ont tout intérêt, chaque fois que cela est possible, à ne tenir qu'en une seule pièce. Ceci ne changera rien au dessin mais éliminera un grand nombre de points inutiles et accélérera l'affichage car le calcul en sera simplifié. TypeArt dispose d'une fonction de "joining" qui permet ceci automatiquement (voir l'illustration du "m" avant et après). Sinon, il est toujours possible de "redessiner" les caractères dans ce but en magnétisant par exemple les points vectoriels. Bref une affaire de goût et de temps...

Y prendre goût

Ce fut mon cas, à une certaine époque, et de nombreuses fontes dont je suis l'auteur (le "reproducteur" plutôt) existent. J'ai même réussi, à une époque bénie à en commercialiser. C'est donc au fur et à mesure que mon expérience s'est enrichie et que ma démarche s'est optimisée. J'espère que cet article donnera envie à quelques lecteurs de se jeter à l'eau. Si c'est le cas, je n'aurais pas écrit en vain ("à l'eau", "en vain"... humour).

Patrick BONNET

(1) les exemples donnés ici ne sont bien entendu pas absolus, entièrement dépendants qu'ils sont de la police envisagée.

COMMUNICATION

dirigé par François PLANQUE

des browsers à tout va

Après avoir cruellement manqué de browser WEB durant un bon moment, voici que nous allons en avoir trois et tous en PPP qui plus est. En premier lieu CAB, qui tourne maintenant sans bugguer intempestivement semble-t-il, WEBSPACE de OXO CONCEPT et cet été OASIS 2. Si vous avez du mal à configurer CAB, Pascal NOWAK se propose de vous donner la configuration tip top. Voici son e-mail : nowak@imaginet.fr

GdM

html et internet pour tous

Le langage de description de page HTML est destiné à l'origine à la création de serveurs internet. Il peut en réalité déborder au delà de ce cadre car il se prête fort bien à la réalisation de documents hypertextes de tous types : aide en ligne, borne interactive...

Développé par le CERN, le langage HTML (Hiérarchical Text Markup Language = Language de présentation de texte hiérarchique) est destiné à la création de pages de texte interactives. Ces pages peuvent contenir du texte avec divers enrichissements, des images, des liens hypertexte vers d'autres pages ou des fichiers externes (sons, animations...). Ces pages peuvent être consultées "on-line", c'est à dire lors d'une connexion à internet, dans ce cas, les pages créées doivent être hébergées par un centre serveur internet. Les pages peuvent aussi être consultées "off-line", sans avoir à se connecter à internet, elles sont alors simplement stockées sur le disque dur. Nous allons vous démontrer dans cet article combien il est facile de créer des pages HTML puis de les consulter off-line avec WebSpace, CAB ou Chimèra (browsers html disponibles sur Atari). Pour nous suivre, il faudra vous procurer l'un de ces browsers, un éditeur de texte (7UP, Everest ou autre), et l'utilitaire de conversion d'accents ASC2HTML.

PREMIERS PAS

Tous ceux qui ont appris à programmer ont commencé par le classique PRINT "BONJOUR", nous ne dérogerons pas à la règle. Pour votre premier essai de page HTML, tapez le texte suivant sur un éditeur de texte.

‹html›
‹head› ‹title›
Mon premier essai de page HTML
‹/title› ‹/head›
‹body›
BONJOUR!
‹/body›
‹/html›

Les textes placés entre ‹...› sont des codes de contrôle HTML, ce sont eux qui servent à la construction du document, ceux présents ici sont les codes de base obligatoires pour la création de toute page HTML. ‹html› indique qu'il s'agit bien d'un document HTML. ‹head› est l'en-tête du document. ‹title› déclare ce qui s'affichera dans la barre de titre de la fenêtre du visualiseur. ‹body› indique le début de la page HTML proprement dite. Chacun de ces codes de contrôle doit être suivi d'un même code ayant "/" dedans, la barre de division placée ainsi signifie en logique booléenne "NON", on peut ici l'interpréter en tant que "FIN DE..." Ainsi chaque ordre HTML doit être suivi d'une fin de cet ordre, la zone où s'applique cet ordre est ainsi clairement définie. Par exemple l'en-tête de la page doit se finir avant le corps du texte, c'est pour cela que ‹/head› est placé avant ‹body›. Si vous oubliez des ‹/...› (des codes de fin) dans votre page, le visualiseur l'affichera improprement.

Vous pouvez bien évidemment écrire le texte que vous voulez, veillez juste pour l'instant à ne pas placer de caractères dont le code ASCII est supérieur à 127, donc pas d'accents. Sauvez ce texte sous le nom de votre choix avec l'extension HTM, par exemple ESSAI1.HTM. Lancez alors votre browser html, laissez-le afficher sa page d'accueil (vous pouvez désactiver le chargement automatique de cette page dans les options). Allez dans le menu CHARGER UN FICHIER LOCAL et sélectionnez le fichier que vous venez de créer. Le fichier s'affiche alors en HTML sous vos yeux, il est fortement recommandé de disposer de NVDI 3 ou de SPEEDO GDOS pour disposer d'un affichage des textes similaire à celui des copies d'écran présentées.

LES ACCENTS

Les fichiers HTML sont des fichiers ASCII au sens strict du terme, les caractères affichables sont ceux du code ASCII composés des codes inférieurs à 127. Donc les accents ne sont pas directement affichables en HTML, pour contourner cette difficulté, on a recours à des séquences d'échappement : une séquence de caractères déterminée remplace chaque caractère de code supérieur à 127. Voici quelques exemples pour des accents fréquents en Français.

é é
ê ê
è è
à à
ï ï
ç ç
É &Ecute;

Notez que la méthode de codage est très simple : la séquence commence toujours par "&" et finit toujours par ;', entre eux, on trouve d'abord le caractère sans son accent, puis un code qui décrit le type d'accent.

acute accent aigu
circ accent circonflexe
grave accent grave
uml tréma (umlaut en allemand)
cedil cédille

Vous pouvez taper directement les codes à la main, mais il est plus simple de convertir vos textes avec ASC2HTML. Cet utilitaire remplace tous les codes supérieurs à 255 d'un fichier ASCII par leurs équivalents HTML. Modifiez l'exemple de tout à l'heure en remplaçant BONJOUR par un texte accentué, vous pouvez constater qu'après conversion, le fichier a grossi, puisque chaque accent a été remplacé par une série de 6 à 8 caractères. Le browser html décode ce fichier et en affiche tous les accents à nouveau.

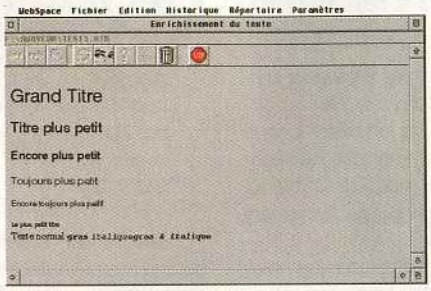
MISE EN FORME DU TEXTE

Entrez maintenant dans votre fichier HTML de test un texte long, plusieurs phrases avec des sauts de ligne et des séparations de paragraphes. Après conversion et chargement par le browser, votre consternation est certainement très grande : le texte, dont vous aviez effectué une mise en forme sommaire se présente en réalité à l'affichage comme un gros pâté sans aucun saut de ligne ni de paragraphe.

En effet, le langage HTML ne tient pas compte des sauts de ligne présents dans le texte ASCII, ceci pour des raisons d'universalité : le TOS, le DOS, UNIX et le MAC utilisent chacun des indicateurs de saut de ligne différents (‹CR› ou ‹LF› ou les deux dans un sens ou dans l'autre). Pour que les documents HTML puissent être créés sur n'importe quelle machine et visualisés sur n'importe quelle autre, des codes HTML servent à effectuer la mise en page. Suivez l'exemple suivant.

```
‹html›
‹head›‹title›
Un exemple de mise en forme du texte
‹/title›‹/head›
‹body›
Une ligne de texte‹br›
Deuxième ligne de texte‹br›
Troisième ligne de texte‹p›
Nouveau paragraphe‹br›
Une autre ligne...
‹/body›
‹/html›
```

Le code ‹br› génère un saut de ligne tandis que le code ‹p› génère un saut de paragraphe. Ces codes n'ont pas de code de fin puisqu'il n'existe pas de "début de saut de ligne" et de "fin de saut de ligne" : les sauts de ligne et de paragraphe sont ponctuels. Notez que vous pouvez placer autant de lignes vides que vous le souhaitez dans votre document, ceci n'affectant nullement l'affichage HTML de la page. Afin de varier votre mise en page, remplacez maintenant le saut de paragraphe simple ‹p› par un saut de paragraphe avec trait de séparation ‹hr›. Ces traits permettent de séparer au sein d'une même page divers centre d'intérêts, des chapitres, des notes de bas de page...



ENRICHISSEMENTS DU TEXTE

Le texte est encore assez triste jusqu'à présent. L'exemple qui suit vous montre ce qu'il est possible de réaliser grâce aux enrichissements de texte.

```
‹html›
‹head›‹title›
Enrichissement du texte
‹/title›‹/head›
‹body›
‹h1›Grand Titre‹/h1›
‹h2›Titre plus petit‹/h2›
‹h3›Encore plus petit‹/h3›
‹h4›Toujours plus petit‹/h4›
‹h5›Encore toujours plus petit!‹/h5›
‹h6›Le plus petit titre‹/h6›
Texte normal ‹b›gras‹/b› ‹i›italique‹/i›
‹b›‹i›gras & italique ‹/i›‹/b›
‹/body›
‹/html›
```

Les codes de ‹h1› à ‹h6› définissent des tailles de titre allant du plus grand au plus petit. ‹b› passe les caractères en gras (bold en anglais) et ‹i› les passe en italique.

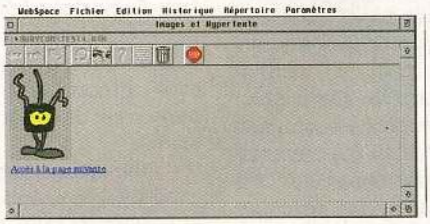
ENCORE DEUX COMMANDES

Les deux dernières à être décrites ce mois-ci, elles sont déjà plus sophistiquées mais il était impensable de vous laisser durant tout un mois sans que vous puissiez placer des images et des liens hypertexte.

```
‹html›
‹head›‹title›
Images et Hypertexte
‹/title›‹/head›
‹body›
‹img src="d:\images\image1.gif"›
‹br›
‹a href="f:\pages\suite.htm"›
Accès à la page suivante‹br›
‹/a›
‹/body›
‹/html›
```

‹img...› place une image dans le document HTML, src indique où se trouve l'image sur le disque dur, il suffit donc d'indiquer le chemin et le nom d'une image GIF. CAB ne reconnaît que les images GIF ou PCX (contrairement à Webspace ou Netscape, qui reconnaissent aussi le JPEG), le nombre de couleurs de l'image peut être supérieur à celui de votre mode vidéo puisqu'un tramage est automatiquement effectué. Grâce à celui-ci, l'affichage simultané de plusieurs images ayant des palettes différentes est possible. Il n'y a pas de commande ‹/img›, la fin de l'image n'étant pas déterminée dans la page HTML mais par le programme qui a effectué la création de l'image. Si vous ne disposez pas d'image GIF, effectuez une conversion d'une image d'un autre format avec GEMVIEW. Dernier point : évitez les images PCX, elles sont beaucoup moins bien compactées que les GIF.

‹a...› définit un lien hypertexte vers une autre page HTML, ‹href› indique quelle doit être la page à charger. Tout le texte jusqu'au ‹/a› sera affiché en bleu et souligné (il est possible de paramétrer l'affichage des liens), si vous cliquez sur ce texte, vous irez alors vers une autre page, il est ainsi possible de réaliser des journaux interactifs, des bornes d'accueil, des jeux d'aventure... Vous pouvez mettre autant de liens que vous voulez dans un texte, ils peuvent être au sein d'une phrase, ils peuvent être écrits dans le style des titres. Vous pouvez faire ce que vous voulez à ce niveau, évitez juste de créer des liens trop gros ou trop longs qui ne sont pas forcément esthétiques.



A BIENTOT

N'hésitez pas à vous amuser à créer des pages HTML sur les sujets dont vous voulez parler. Pour rompre avec la monotonie des titres standards, créez vos titres avec un programme de dessin. Bientôt nous vous dirons comment passer vos créations "on-line" sur internet pour que puissiez tous découvrir les créations des autres et faire découvrir les vôtres. D'ici là, le mois prochain, nous terminerons de décrire le format HTML avec les listes, lestableaux, la mise en page des images, les images en tant que liens et bien d'autres choses.

Pascal BARLIER

STUT ONE III : l'aventure ultime (2)

Après une brève présentation de STUT ONE III le mois dernier, nous nous retrouvons ce mois-ci pour décortiquer un peu plus en détail le processus de création d'un serveur avec STUT ONE III. Avant de continuer, assurez-vous d'avoir installé STUT ONE conformément aux indications fournies le mois dernier. (Pour ceux qui suivent pas : STUT III était fourni sur la disquette du mois dernier !) Nous allons maintenant créer un petit serveur TEST par nous-même.

Vous aurez ainsi l'occasion de constater à quel point STUT ONE rend aisée et facile la création d'un serveur télématique.

Ce serveur TEST se limitera à l'affichage d'une page de présentation suivie d'un sommaire proposant deux choix : la lecture et l'écriture de messages. Ces messages sont contenus dans une base de données.

Pour commencer, créez un dossier nommé "MYTEST" sur votre disque dur ou votre disquette de travail puis lancez STUT ONE et vérifiez qu'aucun serveur n'est chargé. Si tel était le cas, cliquez sur "Serveur/Initialisé..." et confirmez.

CREATION D'UNE PAGE D'ACCUEIL

Ouvrez le groupe "ARBO". Ceci aura pour effet de créer une arborescence vierge et d'ouvrir une fenêtre sur cette arborescence. Vous voyez apparaître un seul objet dans la grille. Cet objet s'appelle le point d'entrée. Il est marqué "IN"; IN signifiant ENTREE en anglais.

Le point d'entrée – que nous appellerons aussi lien d'entrée ou lien IN à cause de son appartenance au groupe des liens – est l'endroit auquel STUT ONE débute l'exécution du service lors d'une connexion.

Sous le cercle, un trait vertical avec une flèche indique la direction à suivre. Cette direction débouche sur une case vierge. C'est là que nous allons placer la première page devant être affichée (nous dirons plutôt "traitée") après l'établissement de la connexion.

Nous voulons commencer par afficher un simple écran de présentation. Nous allons donc choisir un type de page simple. Cliquez sur "Créer/Page Arbo...". Vous avez le choix entre dix types de pages ayant chacun une fonction spécifique. La plus simple est "MENU/IMG". Elle sert à afficher un menu ou une image/texte. Nous allons placer cette page dans l'arborescence. Pour ce faire, vous devez tirer l'icône vers son emplacement dans la fenêtre d'arborescence.

Placez donc correctement une icône de type MENU/IMG sous le lien d'entrée et nommez la ACCUEIL.ARB. Juste derrière le nom, vous pouvez entrer un commentaire, par exemple "Page d'accueil".

N'hésitez pas à taper un commentaire pour chaque objet que vous créez ; ce commentaire sera affiché dans la ligne d'information de la fenêtre lorsque vous sélectionnerez l'objet. Le commentaire sera également affiché en divers endroit par STUT ONE pour vous aider à repérer vos données plus facilement qu'avec des noms au format 8.3.

Si vous vous êtes trompés d'emplacement, vous pouvez tirer l'icône vers un nouvel emplacement ou dans la CORBEILLE et recommencer. Ne recouvrez surtout pas le lien IN! (Si ce logiciel était totalement exempt de défauts, il vous empêcherait de la faire, mais là... il faut être discipliné :-)

Vous ne vous en doutez certainement pas, mais si vous avez correctement placé la page, le lien d'entrée a reconnu automatiquement qu'il devait router le service vers la page ACCUEIL.ARB. C'est ça la technologie 'AutoLink'. Vous pouvez vérifier l'existence du lien IN –› ACCUEIL en double-cliquant sur le lien IN. Vous devriez voir la ligne suivante :

1ère page : ACCUEIL.ARB

Vous pouvez refermer la boîte de paramétrage à l'écran en cliquant sur "Annuler".

PARAMETRAGE DE LA PAGE D'ACCUEIL

A ce stade, vous pouvez déjà tester le serveur en local. Essayez pour voir (Control+L). Dans la log-window vous pouvez constater que la page ACCUEIL.ARB est bien atteinte et pourtant vous ne voyez rien apparaître sur l'écran du Minitel (si ce n'est un champ de saisie au bas de l'écran). En effet, vous obtenez l'erreur suivante :

Affiche page-écran : ACCUEIL.VDT
ERREUR: Page-écran introuvable !

En effet, la page arbo ACCUEIL.ARB que vous avez créée n'est en fait qu'une 'instruction' disant à STUT ONE comment se comporter. Par défaut, cette page arbo a été configurée pour afficher la page écran ACCUEIL.VDT.

Or, nous n'avons nullement créé cette page écran pour l'instant. Nous allons donc y remédier immédiatement. Arrêtez le test du serveur et ouvrez le groupe "TEXTES" puis cliquez sur "Créer/Texte..." Nommez le nouveau texte "ACCUEIL.SV" et double cliquez sur son icône pour l'éditer.

Tapez le script SOVI2 ci dessous :

```
// Page d'accueil
cls;
pos(10,10);
paper(2);
ink(5);
size(HIGH);
text(" Serveur Hello World " );
pos(21,18);
inverse(ON);
text(SUITE);
```

Sélectionnez ensuite "Compile/Compile Texte" dans le menu. Le résultat de la compilation s'affiche en direct à l'écran du Minitel. S'il y a des erreurs, elles sont affichées dans une fenêtre spéciale. Vous devez les corriger pour créer une page vidéotex qui pourra être affichée sur le Minitel pendant une connexion. Lorsque la compilation fonctionne sans erreur, vous pouvez fermer la fenêtre en sauvant son contenu.

Notez que le source n'est pour l'instant sauvé qu'en mémoire dans une sorte de RAM-Disque. Il faut sauver le groupe "TEXTES" sur disque pour que tous les textes soient définitivement sauvés.

Mais où se trouve maintenant la page vidéotex compilée ? J'espère que vous avez déjà deviné qu'elle se trouve dans le groupe "PAGES ECRAN". Ouvrez ce groupe. Vous pouvez visualiser la page en tirant l'icône "ACCUEIL.VDT" sur le "TERMINAL".

Si vous lancez à nouveau le serveur, vous devriez avoir le résultat escompté... à ceci près qu'un champ de saisie apparaît en bas de l'écran...

Retournez donc dans l'arborescence et double cliquez sur la page ACCUEIL.ARB. La fenêtre de configuration de la page arbo apparaît. Double cliquez maintenant sur l'icône "PAGES ECRAN". Là vous pouvez constater que la page écran associée à "Fond d'écran" est bien ACCUEIL.VDT. Cliquez sur Annuler pour fermer.

Double-cliquez maintenant sur l'icône "CH.SAISIES" dans le menu de la page ACCUEIL.ARB. C'est ce champ "Ligne Commande :" qui crée le champ de saisie parasite lors de l'affichage. Double-cliquez donc dessus. Une boîte contenant tous les paramètres de ce champ apparaît. Vous devez y désélectionner la case à cocher en haut à gauche. Validez. Vous devriez maintenant voir le champ résumé comme ceci :

Ligne Commande : Désactivé...

Le champ n'apparaîtra plus à l'écran. Vous pouvez valider.

SAUVER ET TESTER VOTRE TRAVAIL

Avant de lancer un test du serveur tel que nous venons de le créer, nous allons le sauver sur disque pour le cas où il arriverait malheur.

Nous devons sauver tous les datagroups que nous avons modifiés.

Nous devons donc tour à tour tirer les icônes "ARBO", "PAGES ECRAN" et "TEXTES" vers l'icône "DISQUE". A chaque fois nous nous placerons dans le dossier MYTEST et nous donnerons les noms de fichiers suivants : respectivement MYTEST\ARBO.STU, MYTEST\PAGES.STU et MYTEST\TEXTES.STU.

Afin d'automatiser le chargement la prochaine fois que nous lancerons STUT ONE nous allons également sauver un fichier .INF par défaut et un MYTEST.INF à utiliser lorsque le fichier .INF par défaut aura changé.

OK. Tout est prêt, vous pouvez cliquer sur "Serveur/Test local..." Normalement tout fonctionne.

CREATION D'UN SOMMAIRE

Nous allons maintenant ajouter un sommaire général. Ce sommaire sera accessible par appui sur la touche SUITE sur la page d'accueil.

Revenez à la fenêtre arbo. Cliquez sur "Créer/Lien..." Comme pour la page arbo dans le paragraphe 2.1, faites glisser un élément vertical descendant juste en dessous de la page ACCUEIL.ARB.

Les liens servent à deux choses :

– D'une part ils sont très beaux. Sérieusement, vous allez enfin pouvoir retrouver vos pages en un clin d'oeil lorsqu'il s'agira de faire une modification. (Mais la "top-crédibilité" ne sera atteinte que le jour où quelqu'un aura implémenté la gestion de dossiers dans STUT ONE...)

– D'autre part, les liens graphiques vont permettre à la technologie "AutoLink" de créer automatiquement des liens logiques courants tels que l'appui sur retour ou sommaire, etc.

Placez maintenant une autre page de type "MENU/IMG" sous le lien vertical. Appelez la "SOMMAIRE.ARB" avec pour commentaire "Sommaire Général".

AutoLink a automatiquement créé des liens de retour du Sommaire vers l'accueil (avec les touches Sommaire et Retour). Cependant, AutoLink ne crée pas automatiquement de lien d'un Sommaire vers un sous-sommaire, il vous laisse seul juge de la manière d'accéder au sous-sommaire. Dans les options de la page ACCUEIL.ARB, choisissez "ÉVENEMENTS" puis paramétrez un saut vers la page arbo "SOMMAIRE.ARB" en face de "Suite :". Validez.

Comme précédemment, créez également une page vidéotex "SOMMAIRE.VDT". Voici un exemple de script SOVI2 que vous pouvez utiliser :

```
cls;
pos(10,1);
graphmode;
paper(2);
can; down;
can; down;
can; down;
can; down;
can; down;
can; down;
can;

// 1er choix :
pos(12,5);
text("1 ECR");
ink(5); text( "ire un message" );

// 2ème choix :
pos( 14,5 );
text("2 LIR");
ink(5); text( "e un message" );
```

Compilez, sauvez et lancez le serveur. Un appui sur SUITE sur la page d'accueil devrait vous emmener tout simplement sur la page de sommaire.

CREATION DES OPTIONS LIRE ET ECRIRE

Sous la page arbo "SOMMAIRE.ARB" placez un lien en forme de T inversé, une fourche en quelque sorte. Sur les deux sorties de la fourche, placez un lien courbé vers le bas (chacun correspondant au côté concerné).

Nous devons placer ces courbes avant les pages arbo car il y a une convention à respecter pour AutoLink : on arrive toujours dans une page ARBO par le côté supérieur de l'icône et les descendants (s'il y en a) partent toujours du côté inférieur de l'icône.

Nous allons maintenant placer sous chaque extrémité de la fourche (en fait sous chaque lien courbé). L'une sera de type "ECRI_MSG", l'autre sera de type "LECT_MSG". Nommez les respectivement "ECRITURE.ARB" et "LECTURE.ARB".

Encore une fois, AutoLink ne génère pas automatiquement de liens d'un sommaire vers ses options, par contre les liens de retour ont été créés automatiquement pour vous et vous n'aurez pas à vous en préoccuper. On pourra toujours revenir au sommaire en appuyant sur SOMMAIRE.

Pour aller de la page SOMMAIRE.ARB vers ses descendants, nous allons faire un peu plus fort. Cliquez sur l'option "COMMANDES" dans la fenêtre d'options de la page SOMMAIRE.ARB. Créez 4 mots clefs en cliquant quatre fois sur le bouton "Ajouter". A chaque fois vous devez donner un mot clef et indiquer sur quelle page arbo il faut se rendre lorsque ce mot clef est tapé. Définissez les comme ceci :

1 : ECRITURE.ARB
2 : LECTURE.ARB
ecr : ECRITURE.ARB
lir : LECTURE.ARB

Vous pouvez alors lancer le serveur et utiliser ces mots clef sur la page SOMMAIRE. Mais vous ne verrez pas vraiment de résultat à part une déconnexion automatique avec les erreurs :

ERREUR: page-écran introuvable !
ERREUR: base de données introuvables !

D'une part, vous n'avez pas attaché d'écran vidéotex aux pages LECTURE.ARB et ECRITURE.ARB et d'autre part ces pages ne savent pas quelle rubrique (base de données) vous voulez lire ou dans laquelle vous voulez écrire.

PAGES VIDEOTEX

Pour les pages vidéotex, vous devez commencer à comprendre le principe et je vous laisse créer vos propres fonds d'écran pour la lecture et l'écriture. Au pire, compilez des pages se contentant juste d'effacer l'écran avec une seule instruction :

```
cls;
```

CREATION D'UNE RUBRIQUE

Il ne reste plus qu'à créer une rubrique qui sera utilisée par les pages LECTURE.ARB et ECRITURE.ARB. pour ce faire, ouvrez le groupe "DONNEES" et cliquez sur "Créer/Base de données..." dans le menu. En effet, une rubrique est en fait une base de données stokkant des messages. Nommez votre rubrique "MESSAGES.RUB" par exemple.

SAUVEZ LE GROUPE "DONNEES" SOUS-MYTEST\DONNEES.STU.

Ca y est, l'exemple est fini. Vous pouvez lancer le serveur et écrire dans la rubrique puis relire les messages. Notez que lors de l'écriture d'un message, vous devez indiquer si le message sera public ou privé (P ou V), puis le pseudo du destinataire, puis le titre et enfin le message. Il y a donc quatre champs de saisie par défaut. Vous pouvez aller d'un champ à l'autre avec les touches suite et retour.

Ces quatre champs sont d'un usage assez confus sur un fond d'écran tout noir et sans informations... mais il ne tient qu'à vous de changer ça. Les options de la page arbo de type "ECRI_MSG" permettent notamment de sélectionner les champs à utiliser et de décider où ceux-ci doivent être placés sur l'écran...

Sauvez tous les groupes. Sauvez également de nouveaux fichiers .INF car les précédent ne contenaient pas encore le chemin d'accès au fichier DONNEES.STU.

QUELQUES IDEES POUR CONTINUER...

Je disais plus haut que STUT ONE demandait le pseudo du destinataire des messages... C'est bien, mais comment STUT ONE reconnaîtra-t-il le destinataire lorsqu'il se connecte ? Vous pouvez à cet effet ajouter une page de type "IDENTIFY" pour demander leur pseudo aux connectés...

Vous pouvez ensuite offrir aux connectés de protéger leur pseudo par un mot de passe en créant un compte avec un page de type "NEW ACCT"...

Et lorsque vous aurez fait le tour de toutes les possibilités du logiciel, vous trouverez dans un prochain ST Mag (probablement dans deux mois), le code source intégral de STUT ONE III écrit en langage C de manière à ce que vous puissiez le faire évoluer en fonction de vos besoins spécifiques...

François PLANQUE
fplanque@planete.net
http://www.planete.net/fplanque/

MULTIMEDIA

dirigé par Hervé PIEDVACHE

APEX AUDIO

C'est prévu ainsi qu'une version spéciale AFTERBURNER (la 2.02). Avec un peu de chances, on peut-être une version PARSEC 44 non ?

GdM

ATARI CD MASTER

La société La Terre du Milieu importe en France depuis peu la solution pour mettre nos machines sur un pied d'égalité avec ces satanés PC. Dans le domaine du Multimédia, nombreux sont les CD-ROM d'encyclopédies, de dictionnaires etc. que nous ne pouvions jusqu'alors exploiter, et qui donnaient aux Atari un goût de passé assez crispant. La solution est enfin arrivée et qui plus est, en utilisant directement les outils de la concurrence !

En effet, toute une gamme de CD-ROM édités par Softkey aux Etats-Unis est maintenant exploitable, pratiquement à 100 % sur nos machines. Du ST au Falcon030, personne n'est lésé, 1Mo de mémoire minimum conseillé, moins vous avez de mémoire et plus la résolution devra être faible en couleurs, un lecteur de CD-ROM et le tour est joué !

Quoi de beau sur ces CD ?

Sept CD-ROM ont été adaptés à ce jour. Les domaines sont très variés, et offrent ainsi un large éventail de ce que le Multimédia offre aujourd'hui à l'informatique.

INFOPEDIA 2.0

Ce CD est une encyclopédie extrêmement complète qui regroupe huit des principaux volumes culturels actuellement édités aux Etats-Unis : l'encyclopédie Funk & Wagnalls (29 volumes), l'atlas Hammond, les dictionnaires Merriam-Webster's's des noms propres, de langue anglaise et biographique, l'almanach mondial du XXIe siècle etc. Rien n'est laissé au hasard, dans une masse d'informations pratiquement sans limite. Au travers d'un glossaire alphabétique ou par thème, vous obtenez en quelque secondes la définition d'un mot, la biographie d'une personne célèbre, ou encore l'historique d'une ville quelle qu'en soit sa situation géographique, etc. Souvent des documents sont joints pour étayer la présentation : cartes, photographies, mais aussi sons, présentations musicales y compris animations au format AVI. Des options de recherche sur un simple mot ou une phrase vous permet également de consulter cette masse d'informations.

TIMES 1990's

Le Times est un des magazines Américain le plus populaire, et aussi le plus complet, tant au niveau politique que culturel. L'équivalent du POINT, ou de L'EXPRESS pour la France. Au travers de ce CD-ROM, vous pourrez consulter les principaux articles parus dans les numéros des années 80 à 95. A votre disposition vous avez des analyses complètes sur les sujets clefs sélectionnés dans les différentes parutions. Vous accédez à des séries d'images qu'on ne peut hélas pas visualiser en même temps que les articles s'y rapportant. Vous en saurez aussi plus sur les personnages, élus "Homme de l'Année" par le Times Magazine. Vous pourrez consulter le Compact Almanach des Etats-Unis, état par état, pour connaître les membres de leur gouvernement, leur économie, histoire, cartographie ou encore obtenir des statistiques détaillées. Enfin pour les fanatiques du Times, vous pourrez aussi visualiser les différentes couvertures des magazines qui font souvent plus parler d'elles que les articles eux même...

UFO II

UFO pour Unidentified Flying Objects ou plus simplement OVNI. Alors là les passionnés des XFILES vont être comblés. Ils vont avoir accès à plus de 200 images d'objets de l'espace qui vous sont présentés. Des analyses, des remarques, des interviews depuis la nuit des temps à nos jours sur les OVNIs. Des écrits qui datent véritablement depuis avant Jésus-Christ et qui retracent tous les constats de faits étranges dans le monde entier. Vous trouverez également une trentaine de fichiers AVI avec des extraits de films témoignants d'évènements paranormaux ...

SPACE MISSIONS

Vous rêvez de voyager dans l'espace ?

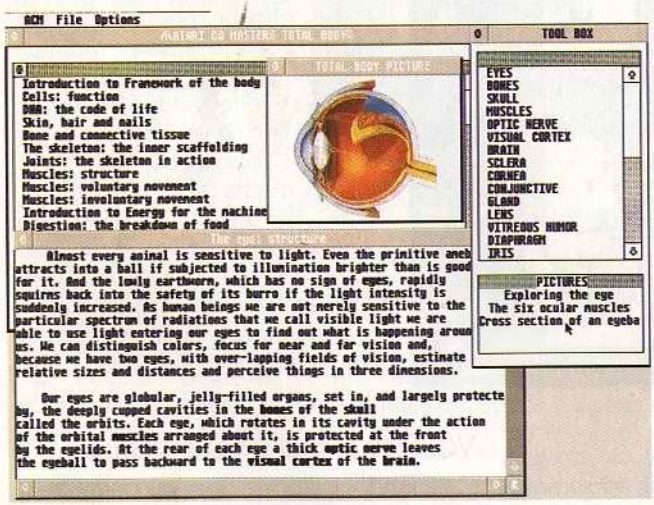
Vous vous passionnez pour tout ce qui a trait aux navettes spatiales ? Space Missions est le CD qu'il vous faut ! Vous saurez tout sur l'histoire de la conquête de l'espace depuis 1957 à aujourd'hui. Documents explicatifs, photographies à l'appui tout est là pour vous donner une folle envie de partir vers la lune !

HEALTH PHARMACY

Mieux connaître la médecine ? C'est possible ... il vous suffit de consulter le CD Pharmacy. Il vous présente un catalogue complet des médicaments et plantes médicinales.
Explique dans le détail comment effectuer les premiers soins en cas d'évènements graves (électrocution etc.). Il saura vous informer de façon complète par une vulgarisation très bien conçue sur les produits dangereux (drogues etc.). Enfin vous aurez des explications sur la médication, mais attention ce CD ne remplace en aucun cas un véritable médecin.

TOTAL BODY

Toujours sur le CD Health, vous pourrez aussi mieux connaître le corps humain au travers de TOTAL BODY. Vous découvrirez au travers d'un glossaire ou par thème toutes les informations décrivant l'être humain. De nombreuses images, dessins, gravures présentent chaque élément du corps, accompagnés de documents techniques très détaillés. On trouve aussi un nombre impressionnant d'animations présentant et expliquant les fonctionnements des parties fondamentales de l'homme (vue, muscles etc.)



Comment ca marche ?

Sur votre ATARI, vous aurez accès à la grande majorité des fonctionnalités proposées sur les CD-ROM. Un driver est livré avec chacun d'eux et vous permet d'accéder aux données. Les interfaces sont globalement identiques : vous pouvez consulter les données par un glossaire général, classé par thème, ou le cas échéant un glossaire spécifique. Enfin une option de recherche permet de rechercher des informations sur toutes les données du CD. Ces options sont généralement assez rapide, sauf la recherche complète qui, sur certains CD, peut prendre un temps certain, voir un certain temps ... On regrettera la disparition d'options par rapport à la version PC qui permettent de rechercher par ouvrage spécifique, et ainsi d'accélérer les requêtes de façon considérable.

photographies, ou (T) pour du texte uniquement.Lorsque que les documents sont composés d'images, les glossaires précisent par une note (P), la présence de photographies, ou (T) pour du texte uniquement. L'affichage des images nécessite une décompression et une adaptation de ces dernières à la résolution écran (réduction de la taille, et tramage), ce qui prend aussi un temps assez long. Ce qui est étonnant pour certains CD-ROM où les images sont en 256 couleurs, et qui sont tout aussi longues à visualiser alors que vous vous trouvez vous-même en 256 couleurs. Des efforts pourraient être fait par l'auteur des drivers à ce niveau.
Toujours dans l'interface de consultation, vous pourrez écouter des sons intégrés dans les documents, format WAV 16 bits mono en général. Dans ce cas également on regrettera un temps de décompression des sons qui devient vite abominable. En revanche, la qualité engendrée est tout à fait satisfaisante. La consultation sonore peut également être effectuée en dehors du logiciel de consultation avec le CD INFOPEDIA de façon à rapidement écouter uniquement les références contenant des sons.

Enfin vous aurez remarqué que souvent les CD-ROM sont équipés de fichiers AVI. Vous trouverez avec les drivers le playeur de fichiers AVI distribué en Freeware par l'auteur de GEMVIEW. Hélas les affichages sont beaucoup trop lent pour être appréciables, notamment sur les films. En revanche le CD TOTAL BODY propose des animations à base de dessins et de gravures qui pourraient être complètement satisfaisants, mais la partie sonore ne fonctionnant pas, les animations deviennent sans intérêt.

Conclusion

Les données contenues sur les CD-ROM sont d'une grande richesse en informations et en documents passionnants. Il vous faudra maîtriser un minimum la langue anglaise pour les consulter puisque tous les textes sont en anglais. La partie graphique et sonore mériterait d'être optimisée, mais donne l'avantage de mettre enfin la consultation multimédia à notre portée sur toute la gamme. Vous noterez aussi que le CD INFOPEDIA phare de la gamme est livré avec le logiciel CD MASTER, permettant de gérer les CD-Audio directement en accessoire sur la machine, et ainsi de réaliser des programmations de pistes pour votre plus grand confort. Globalement vous ferez donc une acquisition qui pourra assurément satisfaire une grande majorité des membres de la famille tant par l'abondance que par la qualité des informations disponibles.

Hervé PIEDVACHE

ATARI CD MASTER
ST, TT, FALCON,
prix à partir de 258,00 F
distribué par LA TERRE DU MILIEU
216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES

PRATIQUE

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

PLUS LOIN AVEC VOTRE ATARI

Le livre "Plus loin avec votre Atari", annoncé le mois dernier est enfin disponible. Il s'agit d'un recueil d'informations pratiques pour configurer et régler au mieux son système Atari. Les chapitres sont articulés autour de thèmes particuliers: la mémoire, le système d'exploitation, les disques durs, les cd-rom, la vidéo, le son... Une partie pratique complète chaque chapitre en dérivant divers utilitaires en relation avec les problèmes développés auparavant. Son prix est de l'ordre de 150 F.

Test le mois prochain

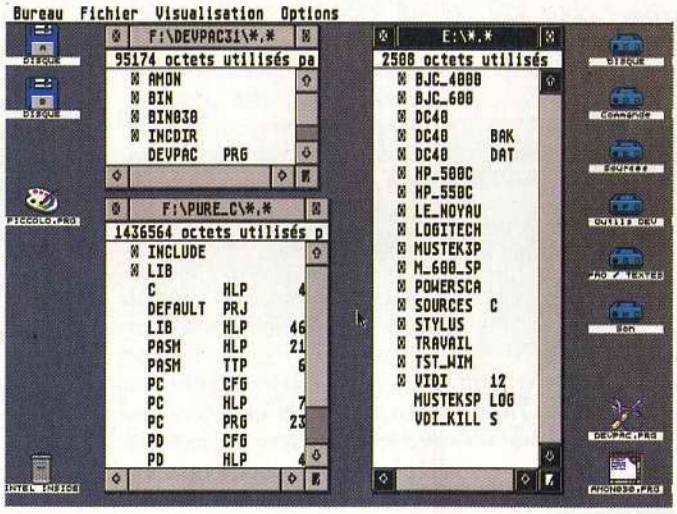
GdM

Comme prévu le mois dernier, nous voici repartis vers des aventures avec les périphériques SCSI et tout d'abord les disques durs. Le mois dernier nous avons vu les différents types de disques durs qu'il était possible de connecter sur un ATARI. Nous avons également vu qu'il était possible de scinder le ou les disques en parties plus petites, appelées partitions. Ce mois-ci, nous commencerons par le rangement à l'intérieur des partitions. A noter que ces indications seront également valables pour les utilisateurs de disquettes. Bien évidemment, nous ne parlerons pas cette fois de la réorganisation physique du disque, puisque nous en avons parlé le mois dernier !

RANGER VOS AFFAIRES !

Une partition de disque dur c'est un peu comme une grosse disquette et une disquette c'est un peu comme un gros tiroir de bureau. Vous pouvez y déposer vos courriers, en vrac mais ensuite pour vous y retrouver ce sera un peu dur. Par contre vous pouvez faire des dossiers : un dossier pour les lettres à vos copines, un dossier pour les lettres aux membres de votre famille etc. En fait, rien ne vous empêche de faire un dossier "COURRIER", contenant lui-même un dossier "COPINES" et un dossier "FAMILLE". Et si votre emploi du temps amoureux vous permet de "gérer" une vie sentimentale chargée, rien ne vous empêche de créer dans le dossier "COPINES" un sous-dossier "SOPHIE", un autre "HELENE", un autre "SYLVIE" etc. Bien sûr ce genre de dossiers ne doit pas tomber entre toutes les mains...

Reste à savoir où placer ces dossiers. Plusieurs options sont envisageables. Il est ainsi possible de créer un dossier TEXTE dans lequel vous placez le traitement de texte que vous utilisez, et un dossier contenant vos courriers. Il est également possible de ranger les programmes sur une partition et les données sur une autre. C'est ce que vous voyez sur la copie d'écran ci-jointe : j'ai mes outils de développement sur ma partition F, un dossier DEVPAC contient mes outils de développement en assembleur, et un dossier PURE_C contient mes outils de développement en C. Les sources sont sur une autre partition, en l'occurrence la E.



Par contre, je dois avouer que je mélange un peu les choses car sur ma partition G, j'ai un dossier 1ST_WORD contenant le traitement de texte 1ST Word. Dans ce dossier, j'ai mis un sous-dossier COURRIER et des dossiers contenant mes articles pour ST MAG. L'article que vous lisez et sur G:\1ST_WORD\STMAG106\DEB_106.DOC. En fait, chacun peut ranger ses affaires comme il veut, mais un peu de logique ne fait pas de mal afin de s'y retrouver facilement. En tout cas, rien ne vous empêche de faire des essais, de créer des dossiers, mettre les fichiers dedans, tester, détruire les dossiers etc. cependant, n'oubliez pas que toutes ces manipulations vont fragmenter votre disque dur et qu'il faudra donc le réorganiser (voir l'article du mois dernier).

VOIR LES TEXTES OU LES ICONES

Parmi les petits réglages qui permettent d'améliorer la vue des fichiers et des programmes, il y a la possibilité de choisir l'affichage par icônes ou par textes. A vrai dire, il est quand même dommage de ne pas pouvoir choisir d'avoir une fenêtre en vue icône et une autre en vue texte. Si

c'est possible sur certains bureaux alternatifs, c'est impossible sur le bureau GEM de base. Or s'il est parfois intéressant d'avoir des icônes, dont l'aspect permet de repérer tel ou tel genre de fichier, dans le cas d'un nombre de fichiers très important, avoir une vue en texte, rangée par exemple par ordre alphabétique, permet de repérer, trier, et ranger plus facilement.

A noter également que l'ordre de tri peut être choisi. Pour ma part, je reste quasiment en permanence en visualisation texte et rangement par ordre alphabétique. C'est un rangement simple, rapide à parcourir visuellement mais là c'est une affaire de goût.

L'HEURE ET LA DATE

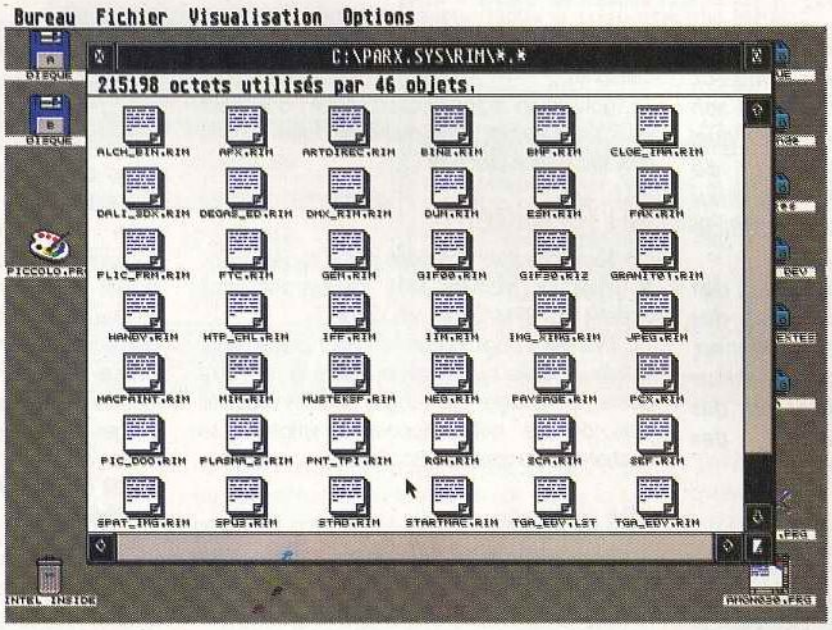
Autres éléments important du rangement, l'heure et la date du système. Sur les machines de type Mega ST, Méga STE, TT ou FALCON, une petite pile interne permet au système de conserver l'heure et la date. Sur les machines de type STF et STE, à chaque extinction de la machine, on perd la date et l'heure qui se remettent sur les valeurs d'origines du système. Il peut-être intéressant dans ce cas de mettre un accessoire qui va vous demander l'heure à chaque démarrage de la machine. C'est peut-être fastidieux, mais cela permet de repérer assez facilement les fichiers. A la limite, vous avez deux fichiers à deux endroits différents sur votre disque. Lequel est le plus récent ? Un coup d'oeil à la date ou à l'heure et le tour est joué. Bien sûr si vous n'avez pas réglé l'heure ou si vous êtes en visualisation icône, cela sera plus difficile, mais là c'est l'éternel problème du beurre et de l'argent du beurre.

ENCORE DU SCSI

Pour terminer, voici un petit tour d'horizon des périphériques disponibles en SCSI, que vous pouvez connecter sur votre ATARI.

LECTEUR DE CD ROM

Il en existe de différents modèles. Sur FALCON, en mettant la machine en tower il est possible de mettre un lecteur IDE, mais communément on utilise des lecteurs SCSI. Le prix dépend de la vitesse du lecteur qui est noté par double vitesse, quadruple vitesse etc. Si c'est pour lire des fontes, des images, etc. et que votre budget est réduit, un double vitesse peut largement suffire. Il vous faudra une interface LINK si vous êtes sur ST, et un driver (EXTENDOS, disponible chez Techno Service, ou METADOS, en domaine public mais moins performant). A noter que les lecteurs de CD ROM servent aussi à lire des CD Audio, et des CD Photo Kodak (vérifiez la compatibilité avec ce format lors de l'achat, tous les lecteurs de CD ne peuvent pas lire ces disques).



GRAVEUR DE CD

Lire un CD c'est bien, en fabriquer un, c'est mieux. Mais pour cela il faut un appareil un peu spécial, qui s'appelle un graveur de CD. Cela se présente comme un lecteur de CD ROM. Vous pouvez en plus y insérer des disques vierges (environ 50 Fr l'unité) et écrire dessus. Cela peut vous servir pour archiver des programmes, des sons, de la musique. Sur ATARI, il n'existe qu'un seul produit permettant de genre de manipulation, il s'agit de CD Recorder (voir l'article de JJ Ardoino dans le ST MAG 105). Les prix des graveurs varient suivant la vitesse de gravure et ses prix sont très souvent revus à la baisse. Il est donc très difficile de se faire une idée rien qu'en regardant une publicité : autant téléphoner pour avoir le dernier prix !

SCANNER LE périphérique SCSI par excellence après les disques durs.

Essentiellement des scanners à plats, tels que les MUSTEK. Plusieurs articles y ont été consacrés, donc je ne m'étendrais pas dessus. Sachez seulement que leurs prix sont également sujets à de très fortes variations en ce moment.

STREAMER et DAT

Un streamer, c'est une sorte de magnétophone à cassette, destiné à recevoir les données en copie de sauvegarde d'un disque dur. Certains DAT permettent la même chose. Sur ATARI, le logiciel Diamond Back vous permettra de gérer certains DAT et donc de faire vos copies de sauvegarde.

IMPRIMANTES

Enfin, il existe quelques imprimantes se connectant sur le port SCSI. Il s'agit essentiellement de grosses machines, telles que des lasers couleurs et de grosses imprimantes jet d'encre, comme la CANON BJC-800. Disons que ce sont des machines plutôt réservées aux possesseurs de TT et de FALCON plus qu'aux possesseurs de STE, même gonflés à 4Mo.

VOILA ! Le tour d'horizon des périphériques SCSI est fait, vous devez être en mesure de ranger comme il faut les données sur votre disque dur ou sur vos disquettes. Le mois prochain nous verrons comment personnaliser un peu le bureau de votre machine.

Pierre Louis LAMBALLAIS

M&E

dirigé par Pierre Louis LAMBALLAIS

C.BOYANNIQUE à l'honneur

Nous voici repartis vers de nouvelles aventures sur le concept M&E. Ce mois-ci, tout est consacré à un logiciel et à son auteur : BV4 et Christophe botanique. Christophe nous a fait le plaisir de répondre à une petite interview, nous consacrerons donc l'autre partie de l'article au test de son logiciel.

Le mois prochain, nous traiterons des nouveautés au niveau des modules, des améliorations sur le pilotage de scanners, et de la signature de quelques contrats concernant l'usage des modules par des Sociétés, avec descriptif des développements en cours et...

NOUVEAUTES

Nouveautés modules : module TGA, permettant de lire les images 256 couleurs.

Optimisation du module de pilotage de scanner MUSTEK, nouveau module pour pilotage de scanner MUSTEK 600 DPI une passe, avec estimation de la taille du document en temps réel.

Nouveauté logicielle, avec la sortie de DFORM 1.51, avec warping, ajout de lignes dans les grilles etc.

EN COURS...

Un module de lecture d'images au format TINY. Ce format hyper-compressé était utilisé abondamment sur ST pour l'archivage d'images et il semble, compte tenu de la demande, que de nombreux utilisateurs possèdent des banques d'images à ce format.

Module de pilotage de la carte VIDI12 en couleurs ! Encore en phase de test, annoncé pour la semaine prochaine au moment ou je tape cet article, donc disponible au moment ou vous lirez ces lignes.

Nouveauté logicielle avec VOILA ! dont nous vous présenterons sans doute quelques copies d'écrans le mois prochain !

BV4 : LE LOGICIEL

Second logiciel non-édité par la société PARX, à utiliser les modules M&E. Le premier étant Sweetel (voir ST MAG du mois dernier).

BV4 est un logiciel que l'on peut classer dans la même famille que GemView, dans le sens ou il permet de charger des images pour les visualiser. Mais derrière cette apparente simplicité se cachent de nombreuses fonctions.

RIM, WIM etc.

Bien évidemment, puisque nous en parlons dans cette rubrique, BV4 utilise les RIM, les WIM, le module de tramage TRM ainsi que le gestionnaire mémoire MEMORY-MANAGER. BV4 est fourni avec tous les modules RIM et WIM actuellement disponibles. C'est un des avantages par rapport à GemView dont le nombre de module à tendance à stagner, et surtout pour lequel les modules du type pilotage de scanners, de digitaliseurs vidéo etc. sont assez inexistants. Une fois BV4 installé, l'utilisateur se retrouve avec un dossier PARX.SYS contenant tous les modules, et un dossier BV4 contenant le logiciel lui-même, le ressource etc. Il y aussi un dossier EGLib contenant des données utilisées par BV4. Cette librairie de fonctions est utilisée par BV4 mais aussi par d'autres logiciels réalisés par Christophe BOYANIQUE. Un peu comparable à BIG, mais plus souple, plus rapide et moins gourmande en mémoire, EGLib est disponible sur simple demande auprès de l'auteur ou sur les BBS tels que The BBS ou PARX-BBS.

CHARGER/SAUVER

BV4 permet de charger des images, et de les sauver. Au passage, vous pouvez les voir, avec la possibilité d'en afficher plusieurs à l'écran sous forme de mosaïque. Rien que du classique sauf qu'il est possible ensuite de les sauver dans un autre format, et surtout d'automatiser les conversions. Vous pouvez ainsi sélectionner un dossier rempli d'images IMG et demander à ce qu'elles soient toutes sauvées dans un autre dossier, mais cette fois-ci en GIF. Bien pratique lorsque vos banques d'images ne sont pas reconnues par un de vos logiciels. Comme les images sont chargées avec les RIM, le nombre de format d'import est très élevé, et la sauvegarde se faisant avec les WIM, les possibilités d'export sont nombreuses.

Ce qui est intéressant c'est qu'il est possible, lors de ce principe de conversion, de demander à ne pas voir les images, c'est à dire de faire une conversion "en aveugle". L'intérêt est évident : si vous avez des images TGA en 16 Millions de couleurs et que vous voulez les convertir en 256 couleurs, il est possible de les convertir même si vous avez lancé BV4 sur un écran monochrome. Si ce système est intéressant pour les conversions, il est aussi d'un grand intérêt pour l'impression. En effet, si vous utilisez par exemple D2M, vous savez que ce logiciel n'imprime que les images telles qu'elles sont à l'écran. Ainsi, une image 256 couleurs chargée dans une résolution 16 couleurs arrivera tramée à l'écran. Normal, car le nombre de couleurs de celui-ci est inférieur au nombre de couleurs de l'image. Mais lorsque vous allez imprimer, D2M enverra au WIM d'impression, non pas l'image originale en 256 couleurs, mais l'image affichée, c'est à dire en 16 couleurs. Avec BV4, comme il est possible de sauver "en aveugle", il est

également possible d'imprimer avec ce principe, et donc d'imprimer une image en 16 Millions de couleurs, même si vous êtes sur un écran monochrome ! Bien pratique !

SLIDE-SHOW

BV4, dans le même principe que la conversion en série, permet de réaliser des slides-show. Appelé "passe-vues" dans des logiciels tels que DALI, ce principe permet de sélectionner un chemin sur le disque et d'afficher toutes les images, les unes après les autres. Comme ce chargement se fait avec les RIM, vous pouvez enchaîner des GIF, des NEO, des images Degas etc. Bien évidement ces images sont tramées si elles ne correspondent pas à la résolution de l'écran, et vous pouvez bien sûr sélectionner le type de tramage.

SHAREWARE

Pour terminer, il faut savoir que BV4 est un Shareware, c'est à dire un programme pour lequel vous devrez verser une petite contribution à l'auteur en cas d'utilisation. Vous pourrez trouver sans trop de problème une version de BV4 sur différents serveurs minitel et BBS. Cette version d'évaluation fonctionne en totalité sauf qu'elle affiche de temps en temps des boîtes avec un compte à rebours, vous indiquant que pour supprimer cette attente, il suffit de vous enregistrer auprès de l'auteur. Autre contrainte, des pavés marqués "démo" sont affichés sur les images. Bien évidement cette contrainte disparaît une fois que vous avez la version finale ! Pour obtenir celle-ci, il vous en coûtera 100 FF (= clé personnalisée). A noter que les possesseurs des autres logiciels réalisés par Christophe Boyanique, bénéficient de réduction : Si vous êtes déjà enregistré pour Xtermine, vous ne payez que 75 FF, et si vous êtes déjà enregistré à Bv3 vous ne payez que 25 FF.

L'INTERVIEW

Vous avez eu le descriptif du logiciel ? Voici l'interview de l'auteur !

Présentation (nom, prénom, age...)

Je m'appelle Christophe Boyanique ; j'ai 22 ans et je suis des études en licence de physique à l'université de Tours...

Quels sont tes occupations favorites ?

Mon occupation favorite consiste à programmer sous GEM ou à utiliser mon PC sous linux...

Depuis combien de temps programmes-tu ?

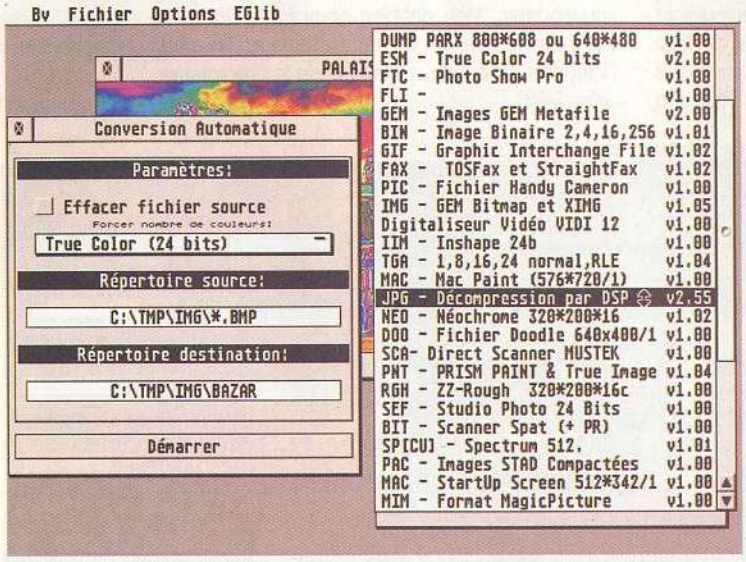
Depuis que j'ai découvert les ordinateurs... Quand j'allais dans les magasins d'électroménagers ou hi-fi avec mes parents, je passais l'après-midi sur les Oric, Alice ou TO7 à trifouiller des petits programmes en basic.

En quel langage, et avec quoi comme matériel ?

Je me suis fait offrir un Atari 800xl en 1984 lorsqu'il était bradé à 500 FF à cause de la sortie imminente du ST. J'ai commencé à programmer avec le basic de la machine, armé d'impatience à cause d'un lecteur de cassettes autour duquel il ne fallait pas bouger, parler, respirer... En 1989 le STe est sorti et j'ai franchi le pas. En une soirée, je suis passé des cassettes et du mode texte à la souris et au mode graphique avec le GEM. Le soir où j'ai déballé l'ordinateur j'ai chargé le ST-Basic et j'ai tenté de convertir mon programme de tracé de courbes mathématiques. J'ai été franchement déçu par le ST-Basic... J'ai un peu laissé tomber la programmation pour jouer jusqu'à ce que je découvre le GFA BASIC. J'ai fait des tas de programmes en GFA et je crois même pouvoir dire que j'ai fait le tour du GFA... Seulement je me sentais un peu frustré par la gestion interne du GEM par le GFA qui semblait plutôt bizarre... C'est à ce moment-là que j'ai commencé à prendre un peu de recul et constater que le GFA, bien que bénéficiant d'atouts indéniables, traînait aussi des défauts. Il faut dire que c'est aussi à cette époque-là que j'ai appris le Pascal à l'université et que j'ai tout de suite détesté ce langage de programmation. Mais cela m'a aidé à me mettre au C. Et là j'ai commencé à vraiment me lancer dans le GEM ! Quelques mois après je découvrais le Falcon au Futuroscope de Poitiers lors de sa présentation à "Soft Qui Peut". J'ai tout de suite été emballé par la machine et j'ai acheté un des seuls falcon qui se sont vendus à Tours dès la sortie (TOS 4.02 en particulier...)

Quels sont les logiciels que tu as déjà réalisé ?

Hormis la tonne de petits programmes personnels, j'ai diffusé mon premier programme sous le nom de "Sample Editor v2.3". Programmé en GFA, il permettait de charger, modifier, écouter et sauvegarder des échantillons sonores. J'ai ensuite sorti le "BINARIS MOD PLAYER" un player de modules soundtrack pour Atari STe avec des graphismes d'Etienne Jacquemain. C'était à l'époque où nous avions gagné le concours de démo DCK organisé par Contact'ST ; nous avons fondé un "groupe" composé de François Sanchez (le concepteur des jeux Nosco, Aerius, Manciola), d'Etienne Jacquemain (le graphiste), de Gilles Bouthenot (le programmeur assembleur) et de moi (le programmeur GFA ou C). Ensuite j'ai sorti l'antivirus "Xtermine" en shareware ; là aussi c'était un début, et je suis étonné de recevoir encore aujourd'hui des demandes d'enregistrement pour ce programme mais j'avoue que c'est un réel plaisir de voir son travail apprécié... Je suis ensuite passé dans une période "postcardware" durant laquelle j'ai sorti entre autre "Megafli" (qui permet de découper en morceaux des gros fichiers et de les réassembler, avec un programme atari et un pour PC) ; le fameux "DMVBOOT" (qui permet de choisir lors du boot en dossier auto la résolution du bureau du falcon) ; puis ce fut la découverte de POV et de sa ligne de commande... Ce fut "POVshell" grâce auquel j'ai reçu des dizaines de cartes postales. Au moment de la conception de POVshell, je me suis dit qu'il serait bien de créer une bibliothèque facilement utilisable qui se charge de la gestion du GEM entre autres... J'ai donc entamé mon projet "EGlib" qui prenait en charge toute la gestion du GEM, de la mémoire ; des fontes Speedo ; des signaux de MiNT ; etc. Manquant de temps (comme tous les programmeurs), la bibliothèque croissait de jour en jour avec toujours de nouveaux gadgets (comme les fenêtres relookées ; l'aide avec les fontes vectorielles grâce à Olivier Oeuillot le programmeur de RayColor, etc.) alors que la doc ne décollait pas au désespoir de programmeurs qui voulaient l'utiliser. C'est aussi à ce moment-là qu'avec Gilles Bouthenot nous avons constaté qu'il n'y avait pas sur Falcon de programme capable d'afficher rapidement des images... Alors est né le programme Tga Show converti en Bv3 qui contenait une routine de chargement hautement



relativiste (plus rapide que la vitesse de la lumière) des images GIF et TGA. J'ai aussi tenté la lecture du Direct-To-Disk-Disk avec "PlayIt" que je n'ai pas eu le temps de continuer, hélas... Ensuite le dernier programme fut "Shauri" qui permet de scanner tous les cookies ; la mémoire ; les vecteurs du système pour faire un rapport détaillé sur la configuration de la machine. J'ai aussi été l'auteur du programme de gestion de la comptabilité d'une pharmacie le tout sous GEM et sur Falcon... Bien sûr ce programme n'est pas disponible en shareware...

Ta dernière production, c'est BV4. Qu'est ce que ça signifie et qu'est ce que ça fait ?

Bv4 signifie "Bitmap View 4". C'est un programme qui permet de charger, manipuler et sauvegarder des images. Il permet aussi de faire un slideshow c'est à dire un défilement de toutes les images d'un répertoire. Il permet aussi la conversion d'image "à la volée" avec conversion ou non du nombre de couleurs. L'impression est bien sûr possible avec SpeedoGdos en noir et blanc et les WIM générant en couleurs. Puisque Bv4 est capable de gérer les images en interne sans les afficher il est possible par exemple de scanner en 16 millions de couleurs une image, puis de la sauvegarder en TGA sans perte ou l'imprimer sur un imprimante couleur toujours sans aucune perte...

BV4 est-il un programme tout nouveau ou la suite d'un autre ?

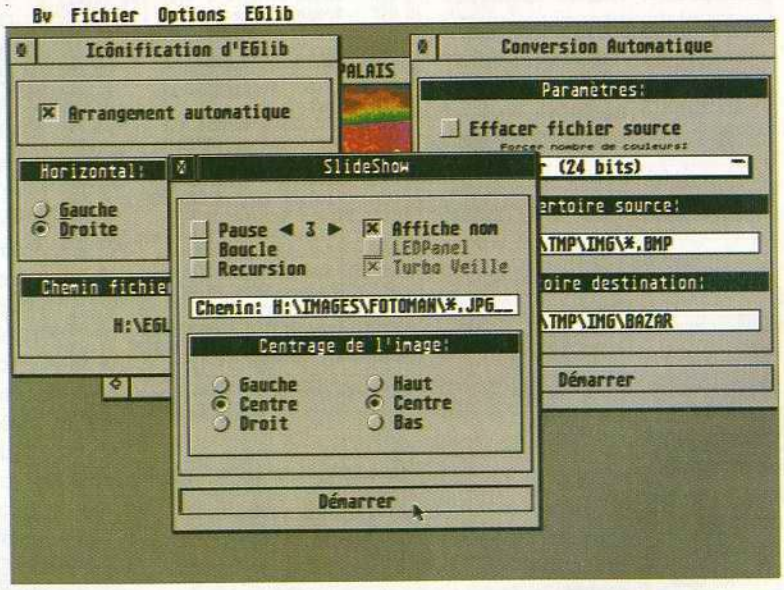
Bv4 fait suite à Bv3... Au départ cela signifiait "Binaris Viewer 3" mais comme le groupe Binaris n'a pas survécu et que François Sanchez désirait récupérer le nom (dont il était l'auteur) nous avons rebaptisé le programme "Bitmap View 3". Et maintenant "Bitmap View 4".

Utiliser les modules RIM, WIM, le MEMORY-MANAGER et le TRM, qu'est ce que ça apporte à BV4 ?

Cela apporte de nouvelles perspectives et surtout du crédit. Dans Bv3, le programme ne chargeait que le GIF et le TGA. Il était certes rapide (un des plus rapides au chargement et à l'affichage grâce aux routines assembleurs de Gilles Bouthenot), mais il ne fonctionnait que sur Falcon en TrueColor et sur Falcon/TT en 256 couleurs. L'utilisation des RIMs et des WIMs nous permet non seulement de charger un nombre impressionnant de formats de fichiers, mais aussi d'utiliser la fonction de génération de ces modules. C'est à dire que Bv4 est capable de récupérer les données d'un scanner ou d'une caméra en importation et d'envoyer un fax en exportation du moment que l'utilisateur possède les modules adéquats. Le module de tramage permet, de plus, de faire tourner le programme quelque soit la résolution... Enfin l'utilisation des modules de Parx impose une certaine normalisation de l'interface avec les autres softs dans le même cas, ce qui au final avantage l'utilisateur qui n'est pas dépaysé...

Est-ce que c'est dur à utiliser ?

Théoriquement non... Parce que Bv4 fonctionne entièrement sous GEM. De plus il a subi les tests éprouvants d'ergonomie du "Lapin Féroce"... Il suffit de cliquer sur "Charger" pour charger une image et sur "Sauver" pour la sauvegarder... Rien de bien compliqué... Tout est fait pour faciliter la vie de l'utilisateur... De plus l'interface est configurable puisque le programme utilise EGlib.



Comment peut-on acquérir BV4 ?

On peut récupérer une version de démonstration de Bv4 n'importe où (sur les BBS, les sites ftp, les serveurs minitels, etc.) la diffusion est gratuite. Cette version est entièrement fonctionnelle à part qu'elle altère les images en collant des pavés "DEMO VERSION" dessus. Contre une contribution liée au principe du shareware, il est possible d'obtenir une licence d'utilisation. L'utilisateur reçoit alors une clé personnelle basée sur son nom qui lui permet de débrider le programme et ainsi d'en profiter pleinement. Le montant de la contribution est de 100 FF. A noter que les utilisateurs de Bv3 bénéficient d'un prix spécial de 25 FF et ceux de Xtermine de 75 FF. Il est aussi possible d'obtenir un manuel imprimé avec un classeur pour 100 FF supplémentaire, mais bien sûr cela est optionnel.

Quelles sont les améliorations que tu comptes éventuellement y apporter ?

Les améliorations possibles ne manquent pas... Il est possible par exemple de gérer des miniatures de chaque image présente sur disque ; de générer des images contenant des catalogues du disque ; d'incorporer les futurs modules de PARX, etc. Bien sûr tout utilisateur peut aussi donner son avis sur des améliorations possibles.

As-tu d'autres développement en vue ?

Plusieurs mais le temps manque... Par exemple un programme qui permette de manipuler les modules de Parx et un installateur convivial... Une mise à jour du programme Shauri pour prendre en compte justement les modules ARX... J'aimerais aussi écrire un programme de gestion d'échantillons sonores...

Le mot de la fin ?

Utiliser nos Atari même s'ils possèdent beaucoup de défauts... Le mot de la fin sera de dire que nous devons continuer à utiliser nos Atari même s'ils possèdent beaucoup de défauts... Nous sommes capables comme sur toute autre plate-forme d'utiliser les images GIF/JPEG, les échantillons sonores, les animations ; etc. Mais surtout le plus important est qu'il faut privilégier le sérieux des softs (utiliser une interface claire) et la simplicité d'utilisation...

Et voila ! Nous remercions Christophe pour ses réponses, et nous espérons que vous serez nombreux à utiliser BV4 !

Pierre Louis LAMBALLAIS

LES ADRESSES

Pour les licences M&E :
PARX 9 rue du Pin Doré
53000 LAVAL (France)

Pour les dernières versions des modules : TheBBS (1) 42.51.11.35
ou PARX-BBS 43.53.57.70

Pour BV4 :
Christophe BOYANIQUE
29 rue de la République
37230 FONDETTES (France)

BIENVENUE AU CLUB !

Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

*Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commander chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon les dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique *INF.*

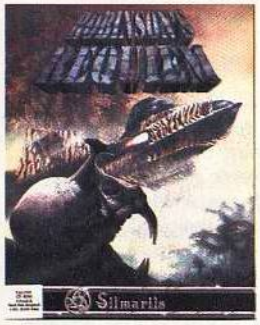
Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des conditions confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adresse suivante : LA TERRE DU MILIEU, Les Marmottières, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

1



ROBINSON REQUIEM CD ROM FALCON

~~390,00 F~~

190,00 F

2

ADAPTAKEY interne + clavier

~~450,00 F~~

350,00 F

3

JAGUAR + CYBERMORPH

~~790,00 F~~

530,00 F

4

extension 14 mégas pour FALCON

~~2600,00 F~~

2390,00 F

promotions valables du 09/05/96 au 09/06/96

1 : *disponible chez* **TECHNO SERVICE** *BP85, 91700 Ste GENEVIEVE DES BOIS tél. (1) 69 46 00 67*

3, 4 : *disponible chez* **LA TERRE DU MILIEU** *BP 13 74310 LES HOUCHES tél 50 54 59 41 (port 40F)*

2 : *disponible chez* **OXO CONCEPT** *12, villa du Petit Parc 94000 CRETEIL tél (1) 48 99 77 23*

la terre du milieu
rédaction d'ST MAGAZINE

S.A.R.L. de presse au capital de 2000,00 F, n° RC U7401 687526 4, n° SIREN 401 094 248, n° SIRET 401 094 248 00010, code APE 221E
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 50 54 49 77, télécopie : (+33) 50 54 49 94

PROGRAMMATION

dirigé par MARC ABRAMSON

on prête !!!

LA TERRE DU MILIEU met à disposition des développeurs de logiciels audio un JAM 8 OUT (8 sorties audio analogiques POUR FALCON), un JAM 8 IN (8 entrées audio analogiques pour FALCON) et un JAM SAMPLE CLOCK (horloge 44.1 ou 48 Khz pour FALCON). Si ce prêt de matériel vous intéresse, contactez Tristan COLLET au (16) 50 54 59 41. Attention toutefois, la durée du prêt est relativement courte du fait du nombre important de personnes intéressées.

GdM

pratique

bases pour la CAO (2)

Ce mois-ci, nous allons étudier de nouveaux types d'entités pour enrichir notre catalogue de possibilités vectorielles. La structure ENTITE va donc s'étendre pour faire la place nécessaire à toutes ces alléchantes extensions. Tous les calculs mathématiques présentés dans cet article sont écrits en C dans le listing qui est sur la disquette.

On verra donc comment faire des rectangles, des cercles, des ellipses, des cercles par trois points, des arcs d'ellipse, et des arcs de cercle par trois points.

RECTANGLE, CERCLE, ELLIPSE

Chacun est libre de les faire apparaître sous la forme qu'il désire. J'utilise personnellement des objets avec neuf "poignées" qui permettent ainsi d'étirer l'entité dans une ou deux dimensions suivant ce que l'on veut faire.

Pour simplifier, nous allons décider que la structure entité aura une taille fixe (on verra peut-être en effet plus tard comment gérer des structures à taille variable). Cela nous oblige à fixer un nombre de points maximal, on peut donc en mettre neuf. On utilisera alors une union dans la structure pour pouvoir accéder aux définitions des différents types d'entité.

Cela donne la nouvelle structure :

```
typedef struct
{
 struct
 {
  uint en_exist :1;
  uint en_rsvd  :15;
 } en_state;

 union
 {
  PTI en_point[ET_NBMAXPT];

  struct
  {
   /* Nous allons voir tout de suite... */
  } en_cercle3;
 } en_def;
} ENTITE;
```

On peut ainsi utiliser quelques équivalences:

```
#define ET_NBMAXPT 9
#define ET_FIRST 0
#define ET_LAST 8
```

En ce qui concerne les cercles, on s'aperçoit qu'avoir neuf poignées est peut-être superflu. En effet, un cercle ne peut pas être étiré dans une seule dimension mais on peut utiliser ces poignées pour, par exemple, étirer le cercle en maintenant un côté du rectangle englobant fixe. Bref, tout est possible.

CERCLE PAR TROIS POINTS

Le principe est simple : l'utilisateur définit trois points et désire que l'on crée une entité cercle qui passe par ces trois points. Cela peut être utile pour définir des rayons de courbure ou d'autres choses.

Méthode : considérons les trois points A, B et C donnés. On calcule les équations des médiatrices de (AB) et (AC) et on calcule les coordonnées du point d'intersection de ces deux droites. Ce point est le centre du cercle, puisqu'il est équidistant des trois points. Le rayon se calcule en prenant la distance du centre à un des trois points.

Cas particuliers :

1)Le cercle n'existe pas si les trois points sont alignés. L'entité n'est alors pas valide, de même si deux des trois points sont confondus. Il faut alors penser à gérer un type d'entité "non-valide" ou bien refuser tout simplement de créer une telle entité (refus du dessin ou bien annulation de la modification).

2)Si les points sont presque alignés, les coordonnées du centre risquent d'occasionner un débordement de capacité. Si vos coordonnées sont sur des int et que vous avez un centre en −250000, cela va poser un problème. Autre problème : faut-il créer un point vectoriel pour le centre ? Que se passe-t-il alors pour les trois points si l'utilisateur déplace le centre ?

Solution : ne pas créer de point vectoriel pour le centre. Mais alors, on serait obligé à chaque affichage de l'entité, de calculer le centre et le rayon. Il faut donc noter ces données dans l'entité elle-même. Ainsi, il n'y a plus de problème.

Dans la structure ENTITE, on peut maintenant remplir la structure en_cercle3 :

```
struct
{
 long en_c3_pt1;  /* pt1,2,3 sont les trois points de contrôle. */
 long en_c3_pt2;
 long en_c3_cx;   /* Coordonnées du centre */
 long en_c3_cy;
 long en_c3_rayon;
 long en_c3_rsvd[ET_NBMAXPT - 6];
 long en_c3_pt3;
} en_cercle3;
```

ARC D'ELLIPSE

Dans l'optique "toute entité doit pouvoir être calculée et affichée à partir de la seule donnée de ses points constitutifs", on va ici se proposer de définir un arc d'ellipse à partir de son centre et des deux extrémités de l'arc. On ne traitera que les ellipses à axe focal vertical ou horizontal, ce sont en effet les seules que l'on peut tracer avec la VDI. Ceux qui veulent s'amuser avec des ellipses obliques peuvent m'envoyer des routines...

Un peu de mathématiques, maintenant. Une équation d'ellipse centrée à l'origine et de demi-axes "a" en X et "b" en Y est : "(x2/a2) + (y2/b2) = 1". On effectue évidemment la translation pour ramener le centre de l'ellipse à l'origine et on veut obtenir les deux demi-axes x et y en fonction des coordonnées de deux points par lesquels passe l'ellipse. Soient (x0,y0) et (x1,y1) les coordonnées translatées des points de passage. On obtient un système de deux équations :

```
(x0^2/a^2) + (y0^2/b^2) = 1
(x1^2/a^2) + (y1^2/b^2) = 1
```

On pose X = 1/a2 et Y = 1/b2 et on obtient un système linéaire 2*2 que l'on résout simplement avec les formules correspondantes (que vous avez apprises en seconde ou en première, je ne sais plus).

```
(x0^2) * X + (y0^2) * Y = 1
(x1^2) * X + (y1^2) * Y = 1
```

Une fois que l'on a trouvé les solutions en (X,Y), on élimine tous les cas ou X est négatif et/ou Y est négatif et on obtient a = sqrt(1/X2), b = sqrt(1/Y2).

Pour ceux qui n'auraient pas tout suivi, voici le listing qui fait tout sans vous poser de questions :

```
int arc_ell (long xo, long yo, long x0, long y0, long x1, long y1, long
*r1, long *r2)
{
```

```
/* Calcule les deux rayons d'une ellipse passant par une origine
et les deux extrémités d'un arc. */

  double x0_2, x1_2, y0_2, y1_2, delta, a, b, xd, yd;

  /* Mettons nous à l'origine */
  x0 -= xo;
  y0 -= yo;
  x1 -= xo;
  y1 -= yo;

  x0_2 = (double)x0 * x0;   /* Carrés */
  x1_2 = (double)x1 * x1;
  y0_2 = (double)y0 * y0;
  y1_2 = (double)y1 * y1;

  delta = (x0_2 * y1_2) - (x1_2 * y0_2); /* Déterminant */

  xd = x0_2 - x1_2;
  yd = y1_2 - y0_2;
  a = delta / yd;
  b = delta / xd;

  if (a > 0 && b > 0 && x1 != x0 && y1 != y0 && xd != 0 && yd != 0)
  {
    *r1 = (long)sqrt(a);
    *r2 = (long)sqrt(b);
    return TRUE;
  }
  else
  {
    *r1 = 0;
    *r2 = 0;
    return FALSE;
  }
}
```

Remarque extrêmement importante : nous savons maintenant calculer l'ellipse qui passe par les points désirés mais si on veut n'afficher que l'arc d'ellipse, il faut aussi calculer les angles que font les points par rapport au centre de l'ellipse. Mais pour un affichage par la VDI, il va falloir effectuer une conversion. En effet, la VDI ne reçoit pas pour l'affichage d'ellipse un angle normal, elle reçoit un angle qui est le paramètre d'une équation paramétrique de l'ellipse : x(t)=rx * cos(t), y(t)=ry * sin(t). Voici donc une routine qui servira à la place de "angle()" quand vous aurez besoin de calculer un angle pour un paramètre d'affichage.

```
double ell_angle (double dx, double dy, long r1, long r2)
{
/* Renvoie l'angle elliptique formé entre les vecteurs (1,0)
et (dx, dy) sur [0;3600[ dans le sens mathématique et dans
le repère mathématique. */
  double r, a;

  if (dx != 0)
  {
    r = (dy * r1) / (dx * r2);

    if (dx > 0)
      a = atan (r);
    else
      a = atan (r) + M_PI;
    if (a < 0)
      a += 2 * M_PI;
    /* Convertit en degrés : */
    return (a * (float)3600 / (float)(M_PI * 2));
  }
  else if (dy > 0)
    return 900;
  else if (dy < 0)
    return 2700;
  else
    return 0;
}
```

Voici une structure pour l'arc d'ellipse:

```
struct
{
  long en_e_pt1;
  long en_e_centre;
  int en_e_a1;
  int en_e_a2;
  long en_e_r1;
  long en_e_r2;
  long en_e_rsvd[ET_NBMAXPT - 6];
  long en_e_pt2;
} en_aellipse;
```

ARC DE CERCLE PAR TROIS POINTS

On utilise bien entendu tout ce qui a déjà été dit pour le cercle par trois points, mais il se pose un nouveau problème : tracer le bon arc, c'est-à-dire celui qui passe par le troisième point de contrôle (le seul qui ne soit pas une extrémité).
Pour cela on calcule les angles que forment les points de contrôle avec l'horizontale qui passe par le centre du cercle. On utilisera en fait la notation d'angles VDI: de 0 à 3599 (donc en dixièmes de degrés) dans le sens mathématique et en partant de la demi-droite horizontale orientée vers la droite. Soient A la première extrémité, B le point de contrôle et C la dernière extrémité. Pour calculer les angles, on pourra utiliser la routine angle() fournie sur la disquette qui calcule, en traitant tous les cas particuliers (verticalité, horizontalité, etc.), l'angle qui est déterminé par deux mesures algébriques dx et dy. Ex: dx=20, dy=10, soit sin(a) = 1/2. On recevra un angle de 300 dixièmes de degrés.
double angle (double dx, double dy);
Ceux qui n'ont pas de coprocesseurs et se soucient donc beaucoup du nombre de calculs en virgule flottante peuvent évidemment utiliser des entiers pour l'angle, dx et dy.
Continuons notre démonstration, nous avons maintenant les angles au centre. Pour pouvoir comparer ang(A) et ang(C), on ajoute 3600 au deuxième s'il est inférieur au premier. Si ang(B) est inférieur à ang(A), on lui ajoute aussi 3600. Si ang(B) est compris entre ang(A) et ang(C) ainsi modifiés, alors l'arc est direct de A à B au sens mathématique du terme. Dans le cas contraire, il est rétrograde de A à B ou bien direct de B à A, c'est équivalent.
Ainsi pour tracer véritablement l'arc de cercle avec les fonctions VDI standard il faut tracer de ang(A) à ang(B) si l'arc est direct et l'inverse sinon. Et voilà, vous avez de beaux arcs de cercles par trois points.
Voici donc la routine que nous appellerons alpha_test():
a0,a1,a2 correspondent à ang(A), ang(B) et ang(C).

```
int alpha_test (int a0, int a1, int a2)
{
 if (a0 > a2)
  a2 += 3600;
 if (a0 > a1)
  a1 += 3600;
 return (a0 <= a1 && a1 <= a2);
}
```

Et voici le listing de angle():

```
double angle (double dx, double dy)
{
 /* Renvoie l'angle formé entre les vecteurs (1,0) et (dx, dy) sur
[0;3600[ dans le sens mathématique et dans le repère
mathématique. */
 double r, a;

 if (dx != 0)
 {
  r = dy / dx;

  r (dx > 0)
   a = atan (r);
  else
   a = atan (r) + M_PI;

  if (a < 0)
   a = a + 2 * M_PI;

  /* Convertit en degrés : */
  return (a * (double)3600 / (double)(M_PI * 2));
 }
 else if (dy > 0)
  return 900;
 else if (dy < 0)
  return 2700;
 else
  return 0;
}
```

Voici une structure pour l'arc de cercle par trois points :

```
struct
{
  long en_a3_pt1;
  long en_a3_pt2;
/* Centre: */
  long en_a3_cx;
  long en_a3_cy;
  long en_a3_rayon;
/* Angles de départ et arrivée: */
  int en_a3_a1;
  int en_a3_a2;
/* L'arc est-il inversé ? */
  int en_a3_revflag;
  int en_a3_rsvd;
  long en_a3_rsvd2[ET_NBMAXPT - 8];
  long en_a3_pt3;
} en_arc3;
```

REMARQUES GENERALES

Vous vous êtes sans doute rendu compte que pour tous les types d'entités, j'ai placé les extrémités au début et à la fin de la structure correspondante. Cela permet en effet d'accéder aux index d'extrémités d'une entité sans avoir à priori à se soucier de son type. Ainsi, "entite->en_def.en_arc3.en_a3_pt1" est équivalent à "entite->en_def.en_point[ET_FIRST]", etc. Cela facilite grandement l'écriture de routines générales.
Vous devez vous dire aussi que ce genre d'écriture est assez lourd. C'est vrai mais de toutes façons on n'y coupe pas. La tentation est grande de réduire les labels pour soit-disant "gagner du temps" mais en fait, il vaut mieux un long label plutôt qu'un mauvais commentaire.

CONCLUSION

Et voilà, c'est fini pour ce mois-ci. La prochaine fois, nous étudierons la polygonalisation de tous ces contours et les différentes opérations que l'on peut réaliser à partir de ce genre de données. Peut-être aurons nous aussi le temps de parler de courbes de Bézier, beaucoup de jolies routines vous attendent.
Bonne programmation à toutes (sait-on jamais ?) et à tous ! A bientôt.

Bruno ANCELIN

LE DSP acte XIII

Bonjour à tous, au programme de ce mois-ci: "rééchantillonnage" et "Filtrage numérique". Le rééchantillonnage est un problème très compliqué et la plupart des logiciels proposant une telle fonction la calculent de manière incorrecte.

QUEL EST LE PROBLEME?

Comme vous le savez, le Falcon ne dispose pas en standard de la fréquence d'échantillonnage des lecteurs de disques compacts ou de DAT, respectivement 44.1 Khz et 48 Khz. Du coup, il est impossible de récupérer le contenu d'un CD en numérique (grâce à un lecteur de CD ROM par exemple) et de l'écouter sur le Falcon. De même, la plupart des échantillons que l'on trouve sur PC et sur Macintosh sont numérisés à des fréquences sous-multiples de 44.1 Khz ou 48 Khz, on ne peut donc pas écouter ces échantillons sur Falcon à la bonne vitesse.

Une idée toute simple est de se dire: Et si on pouvait transformer ces échantillons pour qu'ils deviennent comme-ci ils avaient été échantillonnés à une fréquence compatible avec le Falcon. A priori, rien de bien sorcier ! Et bien le problème est beaucoup plus complexe qu'il n'y parait.

En fait, vous voyez intuitivement que pour jouer à 50 Khz un échantillon numérisé à 44.1 Khz, il va falloir ajouter des valeurs régulièrement dans l'échantillon de départ. À l'inverse pour jouer à 12.5 Khz un échantillon numérisé à 48 Khz, il faudra "retirer" des échantillons.

La question est: comment calculer les échantillons à ajouter dans le premier cas et quels sont les échantillons à retirer dans le second ?

Il y a deux cas à envisager. Dans le premier cas, la question ci-dessus a un sens, c'est le cas où les fréquences d'échantillonnage sont multiples de deux entre elles. Dans les autres cas, le problème est bien plus compliqué, car l'on ne peut pas se permettre d'ajouter ou d'enlever un échantillon, en effet, il faut recalculer chaque échantillon un par un.

LE CAS SIMPLE

Imaginons, que notre échantillon soit numérisé à 22050 Hz. Nous souhaiterions le rééchantillonner à 44100 Hz. On voit ici que les valeurs dont nous disposons sont correctes, mais qu'il faudrait ajouter une valeur entre chaque échantillon. Nous avons donc une valeur sur deux à calculer les autres sont correctes.

Comment calculer cet échantillon manquant? Il y a trois méthodes:

1. La méthode soundtracker, c'est la plus rapide, mais la plus mauvaise, car le résultat est désastreux, en effet l'échantillon résultant paraîtra moins "joli" à l'audition que l'échantillon de départ, alors que sa fréquence d'échantillonnage est double! Cette méthode consiste à prendre pour valeur du nouvel échantillon celle de l'échantillon précédant: x(n) = x(n-1).

2. La méthode la moins mauvaise, qui consiste à prendre la moyenne de l'échantillon précédant et de l'échantillon suivant:

$x(n) = 0.5 * [x(n-1) + x(n+1)]$.

Cette méthode a pour effet de dupliquer le spectre du signal, mais en atténuant la version dupliquée (effet de filtrage). Le résultat sera meilleur qu'avec la méthode précédente, mais toujours moins bon que l'original à 22050 Hz.

3. La méthode, la seule, l'unique se décompose en deux étapes:

– Tout d'abord, il faut rééchantillonner le signal, c'est à dire ajouter un zéro entre chaque échantillon. Cette opération a pour effet de dupliquer le spectre du signal, sans atténuation.

– Il suffit maintenant de filtrer le signal à la moitié de la fréquence d'échantillonnage de départ, c'est à dire à un quart de la nouvelle fréquence d'échantillonnage.La partie délicate ici est le filtrage qui doit être "parfait".

En pratique, il faut utiliser un filtre FIR au moins du 16e ordre, avec de préférence, une fenêtre de pondération style Hamming ou Blackman.

Cette méthode est un peu plus lente que les deux autres mais donne un résultat parfait, c'est à dire que l'échantillon résultat aura la même qualité que celui d'origine, mais ne sera pas meilleur. D'ailleurs, si le filtrage est parfait, le spectre du signal n'est pas du tout modifié.

Vous pourriez aussi vouloir diviser par deux la fréquence d'un échantillon, il y alors deux solutions:

1. La méthode soundtracker, on enlève un échantillon sur deux. Là c'est une vraie catastrophe! Car il y a repliement des hautes fréquences sur les basses fréquences. Le spectre est complètement modifié et dans certains cas, le résultat est inaudible.

2. La méthode pro, toujours en deux étapes :

– Tout d'abord filtrage de l'échantillon à un quart de la fréquence d'échantillonnage de départ.

– Puis enlever un échantillon sur deux (comme dans la première méthode).

Avec cette méthode, on perd seulement la moitié du spectre, mais c'est inévitable puisque l'on divise la fréquence par deux. Par contre, la partie basse du spectre n'est pas modifiée.

On peut se demander à quoi peut servir de diviser la fréquence d'un échantillon par deux. Il y a deux utilités; vous possédez déjà l'échantillon et vous aimeriez qu'il occupe moins de place quitte à perdre en qualité. Autre possibilité, il peut être intéressant dans certains cas d'échantillonner le signal à une fréquence plus élevée que celle désirée (c'est ce que l'on appelle le sur-échantillonnage) puis de la réduire artificiellement. En général cela donne de meilleurs résultats que si vous aviez directement numérisé le signal à la fréquence voulue. Mais ceci n'est pas vrai avec le Falcon, en effet, les convertisseurs du Falcon sont de très bonne qualité et effectuent eux même un suréchantillonnage bien supérieur au double de la fréquence (en interne, la fréquence est multipliée par 256!), en utilisant cette méthode sur Falcon, vous ne feriez que vous compliquer la vie sans augmenter la qualité de vos échantillons. Par contre sur d'autres plate formes genre petit Macintosh, il vaut mieux échantillonner à la fréquence maximale, puis recalculer l'échantillon au sous multiple de deux voulu.

Remarquez que le cas des multiples de deux en fréquence est le seul cas où il est possible de n'avoir aucune perte, puisque tout repose sur le filtrage, il suffit que celui-ci soit bon.

FILTRAGE

Comme pour la plupart des traitements audio, le rééchantillonnage repose avant tout sur le filtrage numérique.

Avant l'aller plus loin, il me parait très utile de vous expliquer comment réaliser un filtrage numérique.

En gros, il existe trois type de filtres numériques: Les filtres AR, les filtres MA et les filtres ARMA!

Les filtres AR sont dit "récursifs" car ils utilisent les valeurs calculées précédemment pour effectuer le calcul de l'échantillon courant. Par abus de langage, on les appelle "Filtre à réponse Impulsionnelle Infinie" ou IIR.

Les filtres MA sont dits "non récursifs" car ils n'utilisent que les valeurs du signal original pour calculer l'échantillon en cours. On les appelle aussi "Filtre à réponse Impulsionnelle Finie" ou FIR.

Enfin, les filtres ARMA présentent les deux caractéristiques citées précédemment.

En pratique, les IIR donnent de meilleurs résultats avec moins de calculs, mais ont l'inconvénient de ne pas avoir une réponse en phase linéaire. C'est à dire que la phase du signal varie avec la fréquence de celui-ci. De plus, du fait de leur structure récursive, des erreurs d'arrondi peuvent se produire lors du calcul de ces filtres.

Quant aux FIR, ils nécessitent beaucoup de calculs, mais ont une réponse en phase linéaire et sont plus précis.

Je vous ferai grâce ce mois-ci des filtres IIR, pour ne vous parler que des FIR dont la mise en oeuvre est bien plus aisée.

Je vous ferai également grâce de la théorie du filtrage numérique.

OPERATION DE FILTRAGE

Pour filtrer un échantillon, rien de plus simple, il

suffit de lui appliquer un produit de convolution avec la réponse impulsionnelle du filtre souhaité!

Garçon, la formule!

$$y(t)=\int_{-\infty}^{+\infty} x(\tau)h(t-\tau)\,d\tau$$

x(t) est le signal de départ.
y(t) le signal d'arrivée.
h(t) est la réponse impulsionnelle du filtre

Pour des signaux discrets, on utilise la formule suivante:

$$y(n)=\sum_{k=0}^{N} x(n-k)h(k)$$

N est le nombre de coefficients du filtre.

Comme vous le savez, il est impossible d'effectuer une sommation de moins l'infini à plus l'infini, donc nous sommes obligé de "tronquer" la réponse impulsionnelle du filtre à N valeurs.

Concrètement, il ne reste plus qu'à calculer les N valeurs de h(k). Le reste est facile à faire puisque chaque échantillon filtré est la somme des produits d'un échantillon antérieur avec un coefficient h(k), on utilisera donc l'instruction MAC du DSP.

Il y a plusieurs façons de calculer les h(k), le plus "simple" est de faire la transformée de fourier inverse du gabarit du filtre souhaité.

Ici, ce qui nous intéresse, c'est le filtre passe bas, en effet, il est possible de construire n'importe quel filtre à partir d'un filtre passe bas. Conclusion, pour un passe bas, on a:

```
h(k) = 2 * f0 * sinc(2 * pi * k * f0)

avec  k varie entre 0 et N-1
      N = nombre de coefficients
      f0 = fe/fc
      fe = fréquence d'échantillonnage
      fc = fréquence de coupure
      sinc(x) = sin(x)/x
```

Il y a maintenant quelques règles à observer. Premièrement h (k) doit avoir un axe de symétrie, ce qui permet d'avoir une phase linéaire, ainsi on préférera avoir un nombre impair de coefficients pour h (k). Autrement dit N doit être impair. N est aussi appelé "ordre du filtre" et plus N est grand meilleur est le filtre, c'est à dire plus il "coupe" vite. N agit sur la "pente" ou la "raideur" du filtre. En pratique en prendra N=15 à 63.

Malheureusement, il y a encore une ombre au tableau. Le fait d'avoir une réponse impulsionnelle tronquée provoque l'apparition de "lobes secondaires" dans la bande de réjection du filtre. C'est à dire que le filtre ne va pas couper complètement les fréquences situées après la fréquence de coupure. Ce qui peut être dramatique. En effet si l'on ne fait rien, ces lobes se trouvent à –13dB, et ajoutent du bruit. Dans notre cas, c'est très grave, en effet lors d'un rééchantillonnage, le filtre sert à supprimer une partie du spectre qui apparaîtrait sous forme de bruit si elle n'était pas filtrée.

Si vos échantillons sont sur 8 bits le rapport signal/bruit maximum est de 48 dB il faut donc que votre filtre repousse toutes les fréquences à partir de la fréquence de coupure en dessous de 48 dB. En fait 40 dB suffisent largement. Pour atteindre ce but, il faut utiliser une fenêtre de pondération lors du calcul du filtre FIR. Dans ce cas, la fenêtre de Hanning est la plus appropriée.

Par contre si votre signal est codé sur 16 bits, les choses se compliquent, car le rapport signal/bruit maximal est de 96 dB! En pratique, on peut considérer seulement 70 dB, en effet d'après les documentations de Crystal, les convertisseurs du Falcon ont un SB (rapport signal/bruit) de 80 dB. Ajoutez à cela la piètre qualité de la chaîne analogique du Falcon (remarquez que c'est pire sur PC et sur Mac). Au final, il ne faut pas espérer un SB de plus de 70 dB. Il faut donc que votre filtre soit capable de réjecter les fréquences indésirables à plus de 70 dB ce qui contraint à utiliser une fenêtre de Blackman au strict minimum, sinon une fenêtre de Kayser.

Ensuite, si vous ne souhaitez pas effectuer de calculs trop longs, c'est à dire si vous diminuez le nombre de coefficients du filtre, il faudra encore abaisser la fréquence de coupure par rapport aux valeurs théoriques que je vous ai indiquées. Vous devez également savoir qu'en pratique, il ne faut pas calculer un filtre FIR à plus de 64 coefficients par la méthode du produit de convolution mais plutôt par la méthode de la FFT (voir STMAG du mois dernier) car celle-ci est plus rapide mais a pour inconvénient d'être très compliquée à mettre en oeuvre.

FENETRE DE PONDERATION

Afin de limiter le problème de la troncature de la réponse impulsionnelle, il faut pondérer chaque coefficient de celle-ci. L'ensemble des coefficients de pondération s'appelle la fenêtre de pondération. Voici quelques fenêtres avec leurs caractéristiques:

```
avec 0 <= n < N-1

Rectangulaire (1er lobe: -13dB)
w(n) = 1;

Bartlett (1er lobe: -26dB)
w(n) = 1 - ( 2 * abs(n) ) / (N-1))

Hanning (1er lobe: -32 dB)
w(n) = 0.50 - 0.50 * cos((2n.pi)/(N-1))

Hamming (1er lobe: -41 dB)
w(n) = 0.54 - 0.46 * cos((2n.pi)/(N-1))

Blackman (1er lobe: -57 dB)
w(n) = 0.42 - 0.5 * cos((2n.pi)/(N-1)) + 0.08 * cos((4n.pi)/(N-1))
```

Il suffit alors de multiplier chaque coefficient h(k) par w(k) et d'effectuer le filtrage avec les nouveaux coefficients ainsi obtenus.

L'utilisation d'une fenêtre a pour effet de mieux réjecter les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Par contre ceci se paye par la diminution de la raideur du filtre. Ainsi avec une fenêtre triangulaire, il faut un filtre d'ordre deux fois plus élevé pour obtenir la même pente (raideur) qu'avec une fenêtre rectangulaire.

Le secret d'un bon filtrage réside dans le bon choix de l'ordre du filtre ainsi que de la fenêtre de pondération, l'un agissant sur la pente, l'autre sur le taux de réjection des lobes secondaires.

LES PROGRAMMES

Il y en a deux ce mois ci.

Le premier est un filtre passe bas temps réel. Lancez le programme FIR.PRG et entrez au clavier la fréquence de coupure désirée.

Du point de vue programmation, le programme en C calcule les coefficients h(k) et les envoie au DSP. Le filtre est du 31ème ordre, il y a donc 31 coefficients à calculer.

La routine de filtrage dans le DSP est très simple, il s'agit d'une boucle:

```
      clr  a
      clr  b   x:(r0)+,x0 y:(r4)+,y0
      do #30,loop
      mac  x0,y0,a  x:(r0)+,x0
      mac  x0,y0,b  x:(r0)+,x0 y:(r4)+,y0
loop  macr x0,y0,a  x:(r0)+,x0
      macr x0,y0,b
```

r4 pointe sur les coefficients h(k) du filtre.

r0 est un buffer tournant qui contient le 63 derniers échantillons.

Chaque instruction est recopiée deux fois, car il faut traiter la voie droite et la voie gauche.

Cette routine nécessite environ 64 cycles machine, ce qui est très raisonnable, sachant qu'à 50 KHz on dispose d'environ 325 cycles entre deux échantillons.

Le deuxième programme charge un fichier AVR 16 bits stéréo et multiplie ou divise sa fréquence d'échantillonnage par deux.

Pour rééchantillonner un signal à une fréquence non multiple de deux, on ne peut plus utiliser les méthodes proposées ici.

Certains logiciels utilisent l'interpolation linéaire d'autres l'interpolation quadratique ou encore des Bsplines, vous devez savoir que toutes ces méthodes sont "mauvaises" dans le sens où elles ne sont pas "parfaites" bien qu'elles permettent d'obtenir un résultat "approché" avec relativement peu de calculs.

Mais il existe une méthode idéale donnant un résultat théoriquement parfait. C'est le principe du filtre de reconstruction. En fait, la méthode dont je vous ai parlé ce mois-ci n'en est qu'un cas particulier.

Nous verrons donc cela le mois prochain. D'ici là filtrez bien.

Mathias AGOPIAN

DOMAINE PUBLIC

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

à vous de jouer...

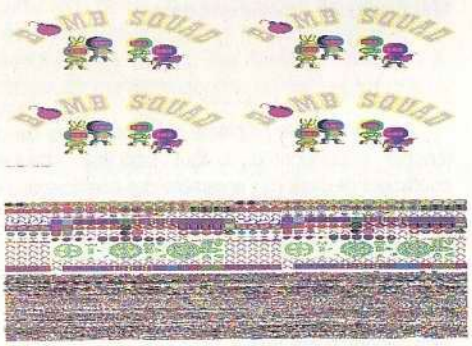
Pour moi, c'est un peu un titre à double sens. D'abord parce que l'activité autour du Falcon se confirme et, nous ne le dirons jamais assez, plus vous serez nombreux à rejoindre le club... Ensuite parce que l'atmosphère du mois est très ludique. Ce n'est pas fait exprès, c'est tombé comme ça. En mai, fais ce qu'il te plaît, dit-on couramment. Eh bien, vous voilà face à divers jeux (dont certains tournent sur ST, rassurez-vous) qui ont tendance à prendre toute la place de la rubrique de ce mois.

Avant de commencer, je voudrais préciser que si vous pensez que des sharewares ont été laissés de côté, il ne faut pas hésiter à me le dire. Je ne pourrai pas me souvenir de tout sans votre aide. Seulement, soyez sympas et tolérants, et comprenez qu'il est inévitable que cette rubrique laisse passer des choses : il est impossible de parler de tout. Et il m'est impossible de "mettre à jour" d'un seul coup les programmes pour Falcon. Comment garder en mémoire tout ce qui est sorti depuis trois ou quatre ans ? Je ne peux pas tout aller chercher et tout tester. Mais si vous voyez des choses importantes, dont vous êtes ou non les auteurs, n'hésitez pas à m'en toucher un mot.

Ce sera justement l'occasion de dire qu'aller puiser dans les anciens jeux pour Falcon est une opération qui ne va pas sans difficulté. Les problèmes de résolution et de configuration mémoire sur Falcon sont décidément nombreux et tenaces. Je n'en avais pas autant sur TT, ou alors je ne me souviens que du bon côté des choses...

Prenez un jeu. Vous lancez, et l'écran affiche un joli bleu avec défilement vertical, puis un flou "artistique", qui indiquent que vous n'êtes pas dans la bonne résolution. Vous contemplez un paysage qui inviterait à réessayer en True Color ou RGB. Ce que vous allez faire, et ça va marcher, vous aurez l'impression d'avoir compris quelque chose de plus... jusqu'au moment où vous découvrirez que le jeu tourne en fait en 16 couleurs...

Ou bien, comme dans Bomb Squad, vous obtenez un écran "surmultiplié" qui vous laisse penser qu'il faudrait tenter les résolutions ST. (vous vous demandez pourquoi ces conclusions ? L'habitude... Quand un programme tourne dans une résolution ST, il se présente souvent en plusieurs "écrans" en résolution VGA). Pour une fois, vous avez tout de même accès aux options du jeu (c'est rare, mais vous connaissez aussi...). Ah ! Il n'y a pas d'option



un problème souvent rencontré, ce n'est visiblement pas la bonne solution.

"Quitter" ? Il va falloir rebooter ? Non car, après avoir essayé diverses touches (en commençant très naïvement par "Control Q", puis "Control A" pour tenir compte de l'éventualité d'un clavier américain), vous réussissez à quitter avec la touche "Escape". Sauvé ? Non puisque, comme vous le montre le snap d'écran, hideux mais représentatif des conséquences de beaucoup de lancements de jeux, il faudra quand même rebooter.

La .doc est pourtant claire : "run the game in any rez in VGA or RGB"... VGA ou RGB ? On pense alors au True Color. Pourtant la gueule de l'écran faisait penser à chercher une résolution ST... Faut-il suivre la doc ou son intuition ? Dans ce cas précis elles ne vont pas dans la même direction. Côté "doc", c'est vite l'impasse. Voyons du côté "intuition"... Vous essayez la basse résolution ST, vous ? Ben non, car la doc précise bien qu'il faut chercher du côté résolutions VGA ou RGB ? Eh bien, en définitive, vous tentez la basse résolution ST, et ça marche ! Faut le voir pour le croire, non ? En fait vous constatez plus tard qu'on peut aussi le lancer en True Color, mais à condition d'avoir booté en True Color.

Et, enfin, vous constatez qu'on peut presque le lancer dans n'importe quelle résolution : c'est en fait NVDI qui perturbait le jeu, ou bien il fallait simplement booter sans accessoires (avec la touche Control). Votre cerveau, après avoir voyagé à travers mille essais et 999 tentatives d'explication (si vous n'avez pas abandonné à la 899e) découvre que tout ce qui semblait être une question de choix de résolution n'est en fait qu'une question de mémoire ou d'incompatibilité avec NVDI. Bien sûr, une boîte d'alerte précisant que la mémoire est insuffisante aurait arrangé beaucoup de choses mais, que voulez-vous, l'aventure c'est l'aventure...

Au fond, cela vous aura donné l'occasion d'apprendre à manipuler les changements de résolution sur Falcon. La fonction y est tellement bien conçue qu'il aurait été dommage de s'en priver ! Quoi ? Vous préfériez les raccourcis clavier des TOS 2 et 3 ? Mais, mon cher monsieur, c'était là du confort soporifique et superflu. Avec le TOS 4, vous disposez d'un système de paramètres qui a largement fait ses preuves en 1985 et qu'il était bon de remettre en service...

Que de manipulations et d'errements pour lancer un jeu ! Et bien, pour ne rien vous cacher, je finis par trouver cela lassant. Ne voyez pas là une réserve quant à la qualité des jeux eux-mêmes mais plutôt l'intention de marquer le coup par rapport à un phénomène trop fréquent sur nos machines : on passe une trop grande partie de son temps à chercher la configuration nécessaire à un jeu ou à une démo. On a beaucoup critiqué le PC pour cela, et je trouve

dommage de découvrir de plus en plus que le Falcon n'est pas à l'abri de ce genre de reproche.

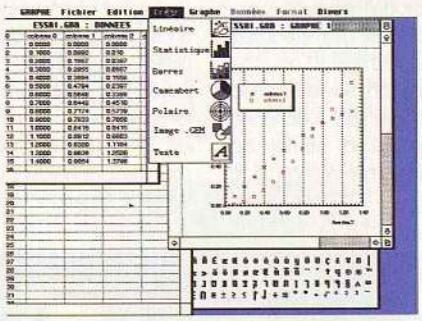
A la différence près que ce n'est pas le Falcon qui est en cause, mais le programmeur lui-même. Car il programme pour une machine qui permet, elle, de changer de résolution à la volée, et je me suis laissé glisser à l'oreille qu'inclure dans le programme le codage du passage dans la résolution nécessaire n'était pas hors de portée. En tout cas, le programmeur de sharewares dispose de bons éditeurs de texte (en shareware également) qui devraient lui permettre, dans ses readme, de ne pas aiguiller les utilisateurs sur des fausses pistes...

Les readme, on pourrait en parler aussi... Nombreux sont les cas où, quand il n'y a pas de multiples fichiers (read.me, readme.1st, readme.now, xxx.doc...) constituant le labyrinthe énigmatique qui tient lieu de doc, on trouve un texte de cinquante kilo-octets dans lequel il faut passer quinze pages avant de comprendre ce que fait le programme... Dans les deux cas, il faut jongler avec différentes parties de doc pour s'informer sur le type de jeu, les règles, et la configuration requise qui est parfois perdue au milieu de tonnes de remerciements et autres greetings...

Et je pense que, si les utilisateurs de sharewares devraient plus souvent penser aux auteurs, l'inverse est tout aussi vrai, dans bien des cas. Et si cette rubrique est là pour faire connaître des réalisations en libre circulation, elle n'est pas là pour le faire à n'importe quel prix.

Pour ma part, je travaille sur Atari depuis 1988, j'ai eu deux STF, j'ai démonté le premier la nuit qui a suivi son achat pour remettre en place la courroie du lecteur de disquettes, j'ai poussé le second à 2 mégas et demi de RAM, j'ai toujours un STE sur lequel j'ai expérimenté le TOS 2.06 et les joies d'un port DMA défaillant et d'une impression qui déconne quand la machine est chaude, j'ai eu un TT (avec lui aussi des problèmes de DMA entraînant des détériorations de fichiers lors des copies) et j'ai maintenant un Falcon. Je fais tourner du MIDI et j'ai connu les joies du TimeCode qui ne fonctionnait pas à cause d'un défaut dans la clé de Pro 24, je me suis refait un driver d'impression pour le premier Rédacteur à l'aide d'un fichier Hex de First Word et du manuel de mon Epson 9 aiguilles obsolète. J'ai connu des tas de trucs qui ne fonctionnaient pas, et qui ont fini par fonctionner, ou par être remplacés...

Je ne vous raconte pas cela pour évoquer des souvenirs d'ancien combattant, mais plutôt pour vous assurer que, si je ne me considère pas comme le modèle absolu d'intelligence et de perspicacité, je pense avoir su, dès le départ, utiliser mon intuition et ma curiosité plutôt que m'en remettre constamment à la compétence des autres (même si j'ai suivi nombre d'excellents conseils) et je pense aujourd'hui disposer d'une certaine expérience du monde de l'Atari. Et, quand j'ai le sentiment de ramer dans un certain nombre de tests de sharewares, j'ai la conviction profonde que nombre d'utilisateurs vont en faire autant... Et ils n'auront pas tous le même degré de tolérance et de patience. Vous connaissez la pub ... "C'est quand qu'on le voit, le dinosaure ?"...



Alors, amis auteurs, soyez sympas, essayez d'implémenter le changement de résolution dans vos oeuvres, et essayez tout au moins, si vous tenez à passer du temps, dans vos docs, à raconter comment vous avez débuggé telle partie de programme (ça peut être instructif, d'ailleurs, pourquoi pas ?), à passer aussi du temps à expliquer, ne serait-ce que brièvement mais précisément, les bonnes conditions de lancement de votre création. Beaucoup d'auteurs le font, me direz-vous. C'est vrai, mais il y a encore trop de cas où ce n'est pas fait (ou bien c'est mal fait, voir plus haut).

Qu'est-ce qui permet de croire qu'il est évident qu'une démo Falcon s'affichera plutôt sur un moniteur RGB (ou un téléviseur) parce que c'est plus fluide ? Il est exact que c'est plus fluide, mais il n'est pas exact que tout le monde le sait. Les "branchés" le savent ? Mais je ne pense pas qu'on ne programme que pour un petit groupe d'initiés, alors autant permettre à ceux qui ne le sont pas encore de le devenir. Qu'est-ce que ça coûte d'ajouter quelques lignes d'avertissement (se mettre sur telle résolution, démarrer avec Control appuyé pour désactiver le chargement des accessoires et laisser le maximum de mémoire disponible, ou éventuellement désactiver NVDI, etc.) quand elles sont nécessaires ? Cela aide l'utilisateur, même averti, et cela contribue à présenter l'Atari comme une machine qui marche et avec laquelle on ne passe pas son temps à galérer (comme dans la pub citée plus haut).

Et, tant que vous y êtes, vérifiez si possible les paramètres de chemins de vos programmes. Il n'y a rien de plus agaçant qu'un programme qui, avant qu'on ait réussi à le paramétrer correctement, va tout chercher sur le lecteur A juste au moment où il n'y a rien dans le lecteur A... Comme, sur Atari, la boîte "Le lecteur A ne répond pas..." apparaît au moins encore une fois quand on clique sur "Abandonner", cela peut devenir vite pénible.

Dans le cas de Family Tree, programme de généalogie abordé plus loin, ouvrir un dossier ou exporter ouvrait le sélecteur sur "A". La boîte "Le lecteur A..." est apparue quatre fois malgré mes clics sur "Abandon", le sélecteur s'est enfin ouvert et, comme j'ai cliqué sur "Annuler", j'ai encore eu droit à deux recherches infructueuses sur le lecteur A. Six tentatives d'accès ! Ca fait beaucoup.

Il y a des programmes qui proposent une boîte où paramétrer les chemins et où, par défaut, figure le répertoire du programme lui-même. Et si le répertoire du programme est justement le lecteur A ? Dans ce cas il y a 99% de chances qu'il y ait une disquette dans le lecteur. Et si ce n'est pas le cas, il n'y aura pas d'accès intempestifs au lecteur de disquette. Sinon, imaginez, s'il faut faire repérer au programme un grand nombre de chemins (polices, images, modules, etc.) et qu'il va tout chercher sur le lecteur de disquettes... Ca fait un paquet de temps d'attente...

LES MISES A JOUR

La comptabilité personnelle est en excellente santé, puisque nous trouvons en même temps une version 4.05 de COPEQ et une version 1.05 de MultiComptes.

Tout le monde sans doute sera ravi d'apprendre qu'une nouvelle version 3.16 de Gemview, certainement le meilleur programme shareware de conversion de fichiers graphiques, même si ce n'est pas le meilleur visualiseur. Quant à savoir ce qu'apporte cette version 3.16, hormis un RSC français, il appartiendra à chacun de le découvrir car cela fait belle lurette (les lurettes sont toujours belles d'ailleurs, comme les lurons sont gais, en général, et on n'a jamais vu de riche hère...) que les readme ne sont plus mis à jour.

Graph (celui de B. Le Tirant, précisons-le car il y a bien évidemment une flopée de programmes qui s'appellent Graph) en est à la version 1.49 et, là aussi, les améliorations sont restées secrètes...

Restons dans le plaisir des yeux (et le repos de leur interlocuteur informatique) avec la dernière version 0.91b de Screen Artist.

Dernière version de Songz également, la 1.93 en deux versions : l'une pour toute machine et l'autre spécifique au Falcon. Five to Five, convertisseur de fichiers son, ne s'arrête pas : voilà une version 2.12, en versions allemande et anglaise comme d'habitude. Et, ô surprise, une version 2.6b de Paula, qui date de mars 1995. Ce n'est pas possible, comment font-ils ? Ils gardent leurs programmes en cave ? Une update qui a plus d'un an et qu'on ne voit apparaître qu'aujourd'hui...

Les ceusses qui suivent le développement d'Omen (système multitâches adaptable sur diverses plates-formes) s'intéresseront à la version 3.35, un complexe industriel impressionnant, mais qui fonctionne. Deux versions coup sur coup de BoxKite, le sélecteur de fichiers alternatif proche de Selectric, je n'ai bien sûr conservé que la dernière, la 1.76. Gemar confirme la poursuite de son développement avec

la version 3.05. Même si la sauvegarde sur streamers est appelée à être de moins en moins utilisée du fait des facilités offertes par les nouveaux amovibles (Jaz de Iomega, le prochain Syquest), le DAT ou la gravure de CD-Rom, il y a encore des utilisateurs qui ont un streamer et ils seront contents, s'ils utilisent Gemar, de constater que le produit est suivi. D'autant plus qu'on doit pouvoir trouver des streamers pour une bouchée de pain, aujourd'hui.

Du côté de la communication, Sweetel 1.40c est la dernière version du module (qui fonctionne aussi en indépendant) d'émulation Minitel de Sweetel et le kit de connexion internet WWW (Stick, Cab...) propose sa version 1.30.

On trouvera une version 2.06 alpha de Bad Mood, dont l'optimisation progresse (optimisation du code, passage de certaines instructions au DSP). Il traîne aussi un shell pour Bad Mood mais, après avoir téléchargé deux archives, elles étaient aussi abîmées l'une que l'autre. Quand vous lirez ceci, une version correcte sera certainement en circulation.

Super BomberMan (SBM) a aussi une version 09. Quant à MidiWiz, le jeu d'aventure du genre Ultima – Conquest – Civilisation qui peut se jouer à plusieurs, notamment en réseau MIDI, il nous revient en version 1.1h. Et, pour finir, une mise à jour qui n'est pas encore rendue publique, mais en très bonne voie : celle de GEM Thor qui, avec la version 1.04, utilise le DSP.

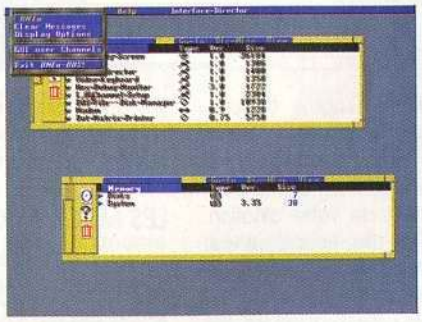
COLUMS

Shareware (50 F) de Rodolphe Pineau 49 rue du Maréchal Joffre
44000 Nantes

Distribué en version de démonstration, ce jeu est inspiré de Columns et se situe dans la gamme des jeux comme Tetris, demandant une certaine vitesse de réaction mais aussi, et surtout, une bonne présence d'esprit pour faire en sorte que les motifs des pièces qui tombent soient liés à ceux des autres pièces. C'est la règle de base : éviter que trop de pièces s'entassent dans le "puits". Dans Tetris, chaque ligne complète est détruite. Ici les pièces sont détruites par groupe d'au moins trois motifs (trois fraises, trois boules bleues...) et, souvent, on obtiendra des réactions en chaîne. Il y a encore des pièces contenant des motifs spéciaux (motif inconnu, étoile, mur...) qui ajoutent encore aux contorsions cérébrales (et aux mouvements de joystick qui en découlent quand on change d'avis au dernier moment).

Ce jeu n'est pas récent, il fait partie des réalisations pour Falcon dont je n'ai pas profité avant. Mais je peux vous dire d'entrée qu'il reste très actuel. Excellents graphismes, le son est sympa (choix entre un soundtrack et des effets sonores). Le jeu, fluide, est vite passionnant car les combinaisons sont multiples et même un tableau qui semble fortement compromis peut être dégagé en quelques secondes grâce à l'excellent coup qui va engendrer une gigantesque réaction en chaîne.

Bien sûr, ce n'est ici qu'une version de démo, mais elle est jouable pendant quelques minutes (entre huit et douze pour chaque partie). La version finale offre dix tableaux pour chacun des trois niveaux de difficulté. Le jeu est en 256 couleurs (il passe tout seul dans cette résolution, merci, et le retour au bureau se fait proprement), le soundtrack est lancinant à souhait (comme beaucoup de soundtracks, hélas) mais vous pouvez prendre l'option FX : les effets sont marrants. Pas cher, bien fait, intéressant et joli, mais ça fait un bon jeu, tout ça !



ASTEROIDIA

Shareware (50 F) de Dave Munsie
dmunsie@genie.geis.com

Voici un très bon clone d'Asteroids (vous vous en doutiez). Je ne pourrai malheureusement pas vous le faire voir ici car la saga des résolutions continue jusque dans les essais de capture d'écran. Que ce soit avec Asteroidia (dont les graphismes sont en 320 x 200 16 couleurs) ou avec Bomb Squad (dont les graphismes sont également en 16 couleurs, mais en 320 x 257 !), il est impossible d'obtenir une capture d'écran avec les couleurs correctes. Pourtant mon XGrabber a toujours fait du GFX de bonne qualité...

Pas de capture d'écran donc, il ne vous reste qu'à me faire confiance sur la qualité du jeu. Les règles sont simples : vous pilotez un vaisseau avec une inertie considérable. Chaque fois que vous ouvrez les gaz, il se déplace en avant. Pour modifier sa direction, il faudra jouer avec son orientation et les moteurs. Je vous laisse découvrir. Il devra éviter (ou détruire) les astéroïdes et les satellites qui viendront se mettre en travers de sa route.

Franchement, qualité des graphismes, des sons et fluidité sont au rendez-vous. A cela il faut encore ajouter l'intérêt du jeu, qui réside surtout dans la difficulté à manier le vaisseau (c'est ce qui a fait tout le charme d'Asteroids). Une fois propulsé en avant, le vaisseau a beaucoup de mal à changer de direction, il faut jongler avec les commandes et tenir compte de l'inertie. C'est tout un art !

FAMILY TREE 2.26

Freeware de Ian & Mark Baker
256 Lower Road
Great Bookham
Surrey KT23 4DL
England
ikb@zed-inst.co.uk
Traduction : Didier Briel

Un programme de généalogie plutôt bien réalisé, entièrement sous GEM et intégralement traduit en français (y compris la doc qui pèse la bagatelle de 131 Ko ! C'est pour cela que j'ai tenu à citer le nom du traducteur). Le fonctionnement en est à la fois simple et complet. Bien sûr, il faudra bien consulter la doc un certain nombre de fois pour assimiler certaines subtilités, mais le programme est souple et ne vous oblige pas à commencer par un bout de la généalogie (encore qu'on commence en général par les enfants pour remonter ensuite). Ne sous-estimez pas la doc, sa consultation sera nécessaire pour certaines opérations : les membres de la famille sont stockés dans une base de données et repérable par des références. Suivant l'endroit où vous vous trouvez dans l'arbre, certaines personnes semblent avoir disparu de la base. La doc permettra d'y voir clair. Le plus simple, en tout cas, est d'effacer le nom dans le formulaire de recherche. Vous obtiendrez une boîte d'alerte mais tous les noms réapparaîtront Comme il est logique pour un programme de généalogie, certains termes utilisés dans la doc sont truffés d'humour noir involontaire. Par exemple, on pourra lire "Si vous cliquez sur ce bouton, l'époux précédent disparaîtra en laissant le champ vide" ou "Si vous cliquez sur un enfant saisi vous avez la possibilité de le supprimer"...

BOMBSQUAD

Version démo de Yiannis Paschalidis
tp943409@ise.camberra.edu.au

Vous vous souvenez, je vous avais présenté Bomber Man il y a quelque temps. BombSquad est basé sur le même principe, excepté le fait qu'on ne peut jouer à plusieurs (on joue contre l'ordinateur). Votre poseur de bombes va devoir éliminer ses ennemis qui, de niveau en niveau, se déplacent de plus en plus rapidement. Pour cela, il pose des bombes qui vont détruire les tonneaux qui font obstacle, ou bien anéantir un ou plusieurs ennemis si la bombe est judicieusement placée.

Sous certains tonneaux il y a des bonus (plus de bombes, plus d'efficacité, vitesse du personnage...). Dès qu'on avance en niveaux, les ennemis ne sont plus aussi nunuches qu'ils paraissent au premier niveau (initiation). Ils courent partout et parviendront plus d'une fois à vous détruire ou à vous faire poser une bombe vous barrant toute issue.

C'est encore une version de démo, mais parfaitement jouable. Les graphismes ne sont pas renversants mais plutôt bons (comme je vous l'ai dit, ils sont coriaces eux aussi puisqu'ils ne se laissent pas capturer...), les sons sont classiques. Le jeu, lui, est vite prenant. Il ravira tous les amateurs de ce type de jeux (Bomber, PacMan, etc.).

La version finale devrait proposer quarante niveaux, d'autres ennemis, le jeu à plusieurs, un système de mot de passe...

ESCAPE PAINT 0.02

Freeware de Norman Feske
htw824@rob.rz.htw-dresden.de

Avec Escape Paint, nous trouvons un pro-

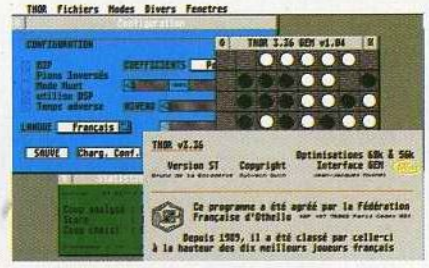
gramme de dessin qui ne regorge pas de fonctions alambiquées, mais il s'agit d'une application pour dessiner sous mode True Color. Première impression : un programme superbe. Qu'on le lance en TC ou en VGA 16 ou 256 couleurs (éviter le 256 couleurs avec NVDI), l'interface est des plus agréable. Palettes et fenêtres s'activent automatiquement au passage de la souris, l'interface graphique est extrêmement soignée.

eu de formats de fichiers par contre (uniquement le XGA et l'EPP, ce dernier étant un format propre à Escape Paint tandis que le premier pourra être récupéré et converti par divers logiciels, dont Gemview). Il ne s'agit pas là d'une usine à gaz, mais d'une application offrant quelques outils de dessin.

Visiblement, même si Escape Paint vaut largement le coup d'oeil, certaines choses ne sont pas terminées. Des options de menu ne sont pas encore implémentées, le programme ne gère pas tout à fait l'utilisation sous VGA (demander l'option "Palette" quand on n'est pas en TC a un effet foudroyant !), il y a quelques problèmes de redraw, mais c'est un truc à voir (même si on en attendrait plus pour qu'il soit vraiment utilisable), à continuer ou dont on pourrait s'inspirer.

DBA MAGAZINE

DBA
P.O. Box 506
9200 AM DRACHTEN
The Nederlands
slimer@pi.net



Ils viennent d'arriver sur les sites ftp (ftp.cnam.fr notamment), et ce ne sont pas moins de quatre numéros de cet excellent magazine électronique pour Falcon. Sons, images, articles divers sur tous sujets concernant le Falcon, tout est au rendez-vous. Et si le numéro 11 est un peu tristounet du côté interface, les numéros 13 et 14 sont très réussis !

Avant de lancer un magazine, il faut lancer le programme "Install". Celui-ci ne fait que créer un fichier FILE.DAT recensant le chemin exact de tous les fichiers utilisés par le magazine. C'est indispensable, et vous devrez relancer le programme "Install" correspondant chaque fois que vous déplacez le dossier d'un numéro de DBA Magazine.

Par ailleurs, quatre mégas de RAM sont nécessaires. Il faudra donc, sur les Falcon ne disposant pas de 14 Mo, booter sans accessoires et programmes AUTO. Et surtout, quelle que soit la machine, il faut désactiver toute accélération logicielle d'affichage (NVDI, par exemple).

TETRIS II

Shareware de Karel Rous
Fisova 22
Brno
602 00
Czech Republic

Encore un Tetris, me suis-je dit en voyant l'archive, encore un de plus. Eh bien, celui-ci est pas mal du tout. Des options, possibilité de jouer à deux, jeu normal ou spécial (avec des pierres déjà posées aléatoirement), pièces classiques ou spéciales (il y en a de très tordues !), configuration des touches du clavier...

Prévu pour ST, Tetris II tourne très bien sur Falcon à condition de passer en basse résolution ST. Le jeu est bien réalisé, les graphismes sont agréables. C'est tchèque, mais le programme est en anglais, rassurez-vous. Quant au reste, c'est Tetris, vous connaissez. Ah ! J'en vois un qui ne connais pas encore Tetris ? Il ne faut surtout pas en rester là. Tetris est un incontournable et, avec ce Tetris II, vous trouverez différentes variantes de jeu qui sont idéales pour faire connaissance...

WUASCHT 1.23

Shareware de Sebastian Schröder
Kanzowstra e 5
D-10439 Berlin
schroede@alpha.rzb.fhtw-berlin.de

Et ceux qui n'ont pas de moniteur couleur ? Eh bien, ceux-ci peuvent sans aucun problème jeter un oeil à cet autre clone de Tetris. Wuascht, nommé aussi Soopa Doopa Tetris, est un magnifique Tetris en monochrome qui tourne sur toutes machines.

Le jeu n'est pas gros mais, hormis le fait qu'il n'a pas de sons, il ne manque pas d'options : diverses tailles de terrain, vitesse, assignation des touches du clavier, pierres classiques ou de formes plus complexes...

Je viens de trouver cela à l'instant en Allemagne (Maus), alors que j'allais achever mon article, et j'ai été conquis en quelques secondes : la qualité du graphisme rappelle le célèbre Shocker, le jeu est très bien fait, même si je le trouve un peu rapide déjà en option lente, l'interface est très soignée. Ici aussi, je ne vous en dis pas beaucoup plus, parce que c'est un Tetris avec beaucoup d'options, mais un Tetris et je suppose que vous en connaissez les règles.

Quant au shareware, il est particulier puisque le programme n'est pas enregistré seul. En versant 50 marks (un peu moins de 200 F) à l'auteur, on reçoit un pack de 9 jeux enregistrés. S'ils sont tous de cette qualité, c'est à envisager sérieusement !

ZAPTASTIC

Shareware (50 F) de Lee Burrows
Norwich
Norfolk
NR3 3BZ
England

Encore un jeu, décidément le mois est ludique ! Fortement inspiré d'Anticipal qui sévissait sur Commodore 64, ce jeu est une sorte de shoot them up où il faut éliminer tout ce qui bouge le plus vite possible, courir sur les murs, le plafond, etc. On parcourt ainsi 64 niveaux.

Le graphisme est dans le plus pur style "oldie but goldie". Une fois qu'on a lancé le jeu, on oublie qu'on est sur Atari. Ici encore, il faudra veiller, sur Falcon, à passer en basse résolution ST avant de lancer le jeu : Zaptastic a été prévu pour ST.

ET LE RESTE...

...qu'on présente rapidement, la place manque pour tout explorer dans le détail. On trouvera pêle-mêle quelques jeux que je n'ai pas pu tester (mon STE est tombé en panne) comme "Escale à Trantor" ou "Tomtar", la mise à jour des cheats pour les jeux Jaguar, GesVideo, un gestionnaire de vidéothèque réalisé en français, un RSC français pour Da Capo 1.22, un convertisseur d'images au format WordPerfect au format (X)IMG...

La trouvaille de Wuascht sur Maus confirme bien que sur ce réseau il y a des choses qu'on ne trouve pas ailleurs. Et des choses connues pourtant, puisque c'est aussi sur Maus que j'ai trouvé tout à l'heure les dernières mises à jour de Gemar, de MidiWiz, de BoxKite et de Five to Five. Et ces updates sont disponibles depuis le 25 mars environ et restent introuvables sur les ftp.

BABAYE...

Il va être temps de nous quitter... Je pourrais encore rester, mais le journal ne serait pas bouclé à temps et vous ne l'auriez pas entre les mains à l'instant où, virtuellement, je vous cause. Oui, c'est bien à vous que je m'adresse, vous qui venez d'arracher fébrilement le cellophane du magazine, de ranger la disquette dans votre poche après avoir brièvement jeté un oeil sur son contenu, et qui vous êtes précipité sur les pages sharewares avant toute autre chose. Un bon choix, assurément, je vois que vous avez du goût. Les chevilles ? Légèrement enflées, mais ça ne me gêne pas trop pour écrire.

Pour un peu, il y avait moins de sharewares ce mois-ci. Un passage sur Maus, le téléchargement de quelques incontournables et la situation change. Vous aurez de quoi calmer votre appétit jusqu'au mois prochain. Ouf ! En poids total d'archives nous restons dans les 16 Mo, avec pas mal de jeux (dont des jeux pour Falcon) et les magazines DBA qui sont assez volumineux, mais nous manquent un peu les mises à jour de Two in One, OCR ou autres, c'est vrai.

Voilà, j'ai fini, maintenant c'est à vous de jouer, comme je le disais au début de cet article. Ce n'est pas le bon moment pour que les joysticks tombent en panne...

A bientôt !

Jean Jacques ARDOINO

Logiciel	Description	Version	Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG	DISKIMAGE
Adresse	Carnet d'adresses	2 . O4E	/BUREAU/DIVERS/ADRE 2O4E .TOS	ST 1659
Asteroidia Falcon	Remake d'Asteroids	‹ –	/JEUX/ACTION/ASTR_FAL .TOS	ST 1683
Audio Create	Echantillonneur sonore	2 . 7	//MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUDCRE 2 7 .TOS	ST 1651
Bad Mood	Visualiseur de Wads Doom	2 . O6A New	/JEUX/ACTION/BM2O6A .TOS	ST 1688
Biblio	Gestion de bibliothèque	1 . O	/BUREAU/SGBD/BIBLIO .TOS	ST 166O
BOB Tracker	Player de fichiers MOD pour Falcon	1 . O	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/BOBTRK 1 O .TOS	ST 1645
Bomb Squad	Variante de Bomberman	‹ –	/JEUX/ACTION/BMBSQD 3B .TOS	ST 1683
BoxKite	Sélecteur de fichiers	1 . 7 6 New !	/UTILS/FICHIERS/BKITE 1 7 6 .TOS	ST 1697
CD Player	Player/enregistreur de CD audio	1 . 3f	//MUSIQUE/CDPLR 1 3F .TOS	ST 1651
CKBD Deluxe	Emulation de claviers	1 . 3O	/BUREAU/DIVERS/CKBD_1 3 .TOS	ST 1535
Colums	Jeu du genre Columns	‹ –	/JEUX/REFLEXIO/COLUMSD 2 .TOS	ST 1691
Config SL	Set de configurations pour Calamus SL	2 . 2	BUREAU/PAO/CONFSL 2 2 .TOS	ST 1618
COPEQ	Comptabilité	4 . O5 New !	/BUREAU/DIVERS/COPEQ4O5 .TOS	ST 168O
Decocalc	Calculatrice		UTILS/DIVERS/DECOCALC .TOS	ST 1612
Dirty Sound Studio	Multipistes numérique Falcon	1 . 1 1	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY 1 1 1 .TOS	ST 1666
Double Bobble	Jeu de plateau		JEUX/ACTION/DUBLBOBL .TOS	ST 1624
EB Model	Modeleur pour POV	2 . 7Oa	/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD 2 7OA .TOS	ST 1671
Egale	Comparaison de fichiers	3 . 1E	/UTILS/DIVERS/EGALE 3 1E .TOS	ST 1676
Escape Paint	Dessin en True Color	O . O2 ‹ –	/GRAPH/DESSIN/ESCPAINT .TOS	ST 1688
Everest	Editeur de textes	3 . 5E	/BUREAU/TTEXTE/EVRST 3 5E .TOS	ST 1541
Family Tree	Généalogie	2 . 2 6F ‹ –	/UTILS/DIVERS/FT 2 2 6F .TOS	ST 1697
Fire Force	Jeu d'action		JEUX/ACTION/FIRFORCE .TOS	ST 1625
Five to Five	Conversion de samples	2 . 1 2 New !	/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/ 5 2 5_V2 1 2 .TOS	ST 1695
Freedom	Sélecteur de fichiers	1 . 1 5D	/UTILS/SYSTEM/FRDM 1 1 5D .TOS	ST 1595
GEMTrek	Bataille navale	1 . O	/JEUX/REFLEXIO/GEMTREK 1 .TOS	ST 1649
Gemview	Convertisseur d'images	3 . 1 6 New !	/GRAPH/UTILS/CONVERT/GVW_V3 1 6 .TOS	ST 1692
Graph	Grapheur	1 . 4 9 New !	/BUREAU/TABLEURS/GRAPH 1 4 9 .TOS	ST 168O
GREPIT	Recherche GREP sous GEM	2 . 1 1	/UTILS/DIVERS/GREPI 2 1 1 .TOS	ST 15O1
Idealist (1)	Impression de textes	3 . 7	BUREAU/IMPRIMER/IDEA 3 7_1 .TOS	ST 1617
Kandinsky	Logiciel de dessin vectoriel	2 . O3E	/GRAPH/DESSIN/KAND 2O3E .TOS	ST 1648
LIB RTF	Conversion de fichiers LIB en RTF	3 . O2	BUREAU/TTEXTE/LIBRTF 3 2 .TOS	ST 1619
Look and See	Visualiseur & lien avec éditeurs	O . 9 5	//UTILS/DIVERS/LOOKNC9 5 .TOS	ST 1656
Multicomptes	Comptabilité personnelle	1 . O5 New !	/BUREAU/DIVERS/MLTCM1O5 .TOS	ST 168O
OCR	Reconnaissance optique de caractères	1 . 4D F	/BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4D_F .TOS	ST 166O
Pac Shell	Shell pour archiveurs	2 . 6 3	/UTILS/COMPACT/PACSH 2 6 3 .TOS	ST 159O
Paula	Player de modules (MOD)	2 . 6b New !	/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA 2 6B .TOS	ST 1695
Pure C Shell	Shell pour le Pure C	3 . Or 2	/PROGRAMM/OUTILS/PC_3OOR 2 .TOS	ST 1588
Schnipp & Schnapp	Fragmenteur de fichiers	1 . O9	/UTILS/FICHIERS/SCHNP 1O9 .TOS	ST 1678
Screen Artist	Screensaver spécial TT et Falcon	O . 9 1b New !	/UTILS/DIVERS/SART O9 1B .TOS	ST 1699
ST –Guide	Aide en ligne hypertexte	1 4E	/UTILS/DIVERS/STG– 1 4E .TOS	ST 1677
StarCall	Emulateur terminal	2 . OQ	/COMMS/TERMINAL/STAR 2OQD .TOS	ST 1662
Super Bomberman	Adaptation de Bomberman	O . 9 New !	/JEUX/ACTION/SBM_O9 .TOS	ST 169O
Swiftel 2	Composeur de pages vidéotex	1 . 4Oc New	/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWFT 1 4C .TOS	ST 1681
Tank Blaster	Bataille de tanks	1 . OB	/JEUX/ACTION/TBLASTER .TOS	ST 1665
Teknoball (1)	Casse briques True Color		JEUX/ACTION/TEKNBAL 1 .TOS	ST 1626
TETRHEX	Tetris en hexagonal	1 . 4O	/JEUX/REFLEXIO/THEX 1 4 1A .TOS	ST 1665
Tetris II	Clone de Tetris	‹ –	/JEUX/REFLEXIO/TETRISII .TOS	ST 1693
Thing	Bureau alternatif	1 . OOD	/UTILS/SYSTEM/THIN 1OOD .TOS	ST 1597
Towers (A)	Jeu d'aventure	1 . 5	JEUX/AVENTURE/TOWE 1 5D 1 .TOS	ST 1631(2 disquettes)
Two In One	Shell pour les archiveurs	1 . 5 1E	/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/ 2IN 1E 1 5 1 .TOS	ST 1653
Willie the adventurer	Preview d'un superbe jeu Falcon		/JEUX/ACTION/WP 9 6O2O4 .TOS	ST 1646
World Conquest	Jeu de stratégie	O . 9E	//JEUX/REFLEXIO/WC_O9E .TOS	ST 165O
Wuascht	Clone de Tetris	1 . 2 3 ‹ –	/JEUX/REFLEXIO/WUASC 1 2 3 .TOS	ST 1694
WWW	Connexion SLIP + WEB Browser	1 . 3O New !	/COMMS/WWW1 3O .TOS	ST 1682
Zaptastic	Jeu d'arcade genre C6 4	‹ –	/JEUX/ACTION/ZAP .TOS	ST 1694
Zodiax	Shoot them up		JEUX/ACTION/ZODIAX .TOS	ST 1624
ZZ Com Pro	Emulateur minitel/modem	O . 9 8a	/COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO .TOS	ST 1375

Un nouveau plaisir...

+ 60 *sharewares inédits par mois à télécharger*

Découvrez toutes les ***démos*** *de l'Atari ST/TT/Falcon !*

Dialoguez *en direct !*

Consultez notre service de ***petites annonces****.*

Consultez les dernières ***news*** *du monde Atari.*

Questionnez *les journalistes de la rédaction.*

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

DEMOS

dirigé par Frédéric THIRARD

une p'tite demo ?

Peut-être (si le rédac'chef est d'accord) que je pourrais mettre une petite démo sur la disquette du magazine prochainement (en attendant la version CD-ROM) (N.D.L.R. : Ok une 4 ko !!!).

N'hésitez pas à écrire à la rédaction par courrier ou minitel si vous voulez des démos sur la disquette du magazine (bon, n'abusez pas trop non plus sinon après je risque de me faire taper sur les doigts).

Frédéric THIRARD

démos : le retour !

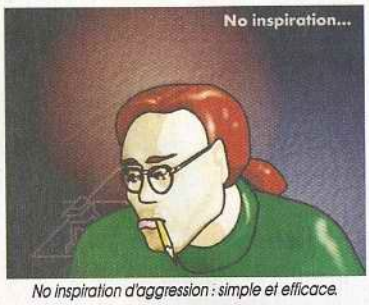
Depuis l'excellent numéro 100, vous avez probablement constaté que la rubrique démos avait mystérieusement disparu de votre magazine préféré. Le mal est maintenant corrigé puisque cette rubrique devrait, je l'espère, être au rendez-vous chaque mois.

REPRENONS...

Les dernières informations en matière de démo concernaient si mes souvenirs sont bons, l'Aggressive Party II qui a eu lieu en Décembre dernier en Finlande.

Vous devriez trouver les résultats de cette coding party quelque part sur la page.

Comme on peut le constater, c'était une démo multi machine et, à bien y regarder, les machines ATARI ont fait un carton, que ce soit sur Falcon ou sur STE. Les domaines de prédilection sont l'intro 4 Ko (bon, d'accord faire une intro de 4 Ko sur PC ça relève du paranormal) et la démo sans limitation de taille ce qui montre qu'à armes égales le Falcon a son mot à dire face à des machines a priori plus puissantes.



No inspiration d'aggression : simple et efficace.

Avouons que ces résultats sont plutôt enthousiasmants pour la scène de la démo atarienne.

Dans les intros de 4 ko, peu d'effets évidemment, l'essentiel est de faire quelque chose qui tourne.

Life du groupe Xtream par exemple affiche un objet en fractales triangulaires, avec cyclage de couleurs et rotation, par dessus lequel on peut voir des carrés verts. Ces carrés sont obtenus sur le principe du jeu de la vie (deux carrés juxtaposés en forment un troisième, un carré entouré par quatre autres est détruit).

Puu de The Blues Boys.

L'intro 4 Ko de Nocrew affiche un scrolltext horizontal géant puis fait un zoom avant / arrière sur un petit paysage en 3D.

En ce qui concerne les intros de 128 Ko, la preview d'Aggression vous offre une petite balade dans une sorte de labyrinthe à ciel ouvert assez fluide, surtout pour une démo de cette taille.

La Whirlpool de Xtream propose des animations de couleurs circulaires assez psychédéliques. Malheureusement l'animation est très pixelisée et l'effet de symétrie utilisé pour réduire les calculs est trop visible, ce qui explique cette dernière place.

Je ne peux rien vous dire pour le moment sur la Demolition qui a gagné dans la catégorie démos, en effet Dead Hackers Society et Imponance sont encore en train de travailler dessus pour enlever les derniers bugs et améliorer le design et le rythme. J'espère que cet affinage sera terminé pour vous en parler le mois prochain.

La seconde démo, la Seagull de Nocrew, commence très fort un avec sample de 'THX' qui est assez impressionnant. Le reste est essentiellement basé sur des objets en textures mappées et gouraud shading. L'animation de ces objets est d'une fluidité exemplaire. Toutefois, on aurait aimé voir d'autres effets pour compléter cette performance technique.

Des groupes ataristes sont également bien classés en musique et en graphisme, comme le montre le tableau (et les exemples de la page).

TENDANCES

Si vous trouvez que les intros de 4 Ko ça fait un peu juste, vous serez heureux d'apprendre que le groupe Dead Hackers Society a carrément lancé un concourt de démos 128 octets pour Falcon ! L'en-tête du programme n'est toute fois pas inclus dans ces 128 octets.

Quand on pense que la Lost Blubb du groupe autrichien Lazer (qui est arrivée première à la Fried Bits 3) tient sur 4 dis-

quettes haute densité compressées !

Sinon il faut bien avouer que les nouveautés ne sont pas en grand nombre ces temps ci, surtout du coté de la scène française. Il semble que beaucoup de choses sont en préparation, on attend donc impatiemment toutes ces nouvelles productions.

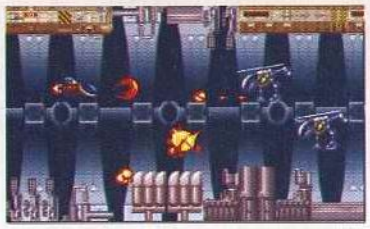
Il n'y a pas que les démos qui sont en préparation, car beaucoup de groupes travaillent actuellement sur des jeux Falcon.

Le groupe français Adrenaline, par exemple, travaille sur un jeu à la Rick Dangerous tandis que leur démo O-Tentyk est bien avancée.

Certains groupes travaillent sur des shoots them up parmi lesquels New Trend ou encore New Power Generation.

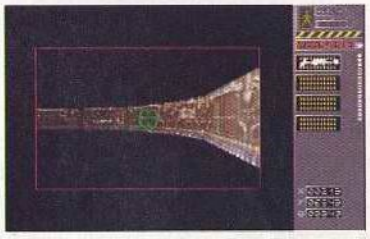
Ce groupe allemand nous prépare un jeu nommé "Incubator" "mélangeant un shoot them up aux graphismes alléchants (jugez par vous-même sur les photos) et une sorte de jeu "à la Doom qui paraît-il devrait être très fluide.

Le nouveau Incubator de New Power Generation : prometteur !



Incubator : des décors variés.

Ils savent aussi faire l'ambiance gore...



Dommage, on ne voit pas si c'est fluide...

AGENDA

Il n'y aura vraisemblablement pas de Fried Bits cette année, mais quelques grandes coding parties sont prévues, dans le nord de l'Europe essentiellement.

Tout d'abord la Symposium en Allemagne à Hambourg.

Cette démo a lieu du 5 au 8 avril et devrait donc se terminer lorsque vous lirez ces lignes.

Certains la présentent comme la remplaçante de la Fried Bits, ce devrait être une coding party très intéressante. De nombreux groupes y sont attendus.

Un peu plus tard, au mois de mai nous avons la Compusphere, qui en est à sa sixième édition et qui se déroule en Suède.

Mangue du groupe français Adrenaline m'annonce que le French Falcon Club (l'association responsable du Power Falcon Mag), NLC et Adrenaline organisent la GIGAFUN 96 près de Strasbourg du 16 au 20 août.

POUR FINIR

Si vous organisez une coding party, si vous avez produit une démo et que vous voulez en faire parler, ou tout simplement pour réagir sur la rubrique n'hésitez pas à me contacter par e-mail : thirard@linux.utc.fr
(et ne me dites pas que vous n'avez pas accès à Internet, l'e-mail est accessible par minitel sur le 3615 STmag en tapant *email).

En ce qui concerne la librairie démos que mon prédécesseur avait instaurée, j'attends vos échos pour savoir si je vais reprendre ce système. Donc si vous voulez avoir facilement les dernières démos écrivez-moi !

Je voudrais remercier DTX Sync du groupe français Legacy, qui m'a donné un coup de main pour la reprise de la rubrique.

On se retrouve le mois prochain avec je l'espère des démos fraîches et le compte rendu de la Symposium.

Frédéric THIRARD

AGGRESSIVE PARTY II : LES RESULTATS

GRAPHISME:

1	Dream	Slimy Devil/TDC
2	Green Thing	Hitchy Hit
3	FlowerField	Sage/Splat
4	Lego	Luma/IPS
5	Araknophobia 2	Nitric/Trioxide
6	Koira	Hippo/Amen
7	Puu	Rectum/The Blues Boys
8	No Inspiration	Lance/Aggression
9	Think Rainbow	Rat
10	Newship	Hyper-cube/IMPonance
11	Kick-Ass	Brite-Lite/NMP

MUSIQUE:

1	Pumppaus	Longjam & Wildjam
2	Poco	Grave/VLP
	Saturation Point	Mudpecker/Diesel
4	$OOa3	Teque/Aggression
5	Boogeyman	Lagers/Abuse
6	Bemehoth Steelmill	Cube/Aggression
7	Agressio	Slice/NerveAxis
8	Light in the space	Qbic/Glacier & FoV
9	Voice of the rice	Flex/TBB
10	Rip my * * * *	TjM/Parallax
11	Trance8	1in10/MFX
12	Trumphet	Cuba
13	Joyful2	Mithrandir
14	2ilman3	Manticore/Mewlers
15	Megatrance	Excrement & Hexagon/Interamnia

Hors classement :

Binco	Droxal/VLP
Start	Nosfe/VLP
Peelo	Zelex
Jvk Savu-mulqvist	
KS-Tita	Tyyneys & Raivo/KS

INTROS 4 Ko:

1	Power of 8Mhz	T.O.Y.S.	ST/STe
2	Life	Mace/Xtream	Falcon
3	NoCrew		Falcon
4	JimB		ST/STe
5	Lehma	Skraappa!Skruuppi	PC
6	Paska	Taxobine	PC
7	Kudzun	VLP	PC
8	IMP		Falcon

INTROS 128 Ko:

1	Positive	Coral	PC
2	Transgression	MFX	PC
3	Preview	Aggression	Falcon
4	Fortune	Fascination	PC
5	Vittu, kefa...	Skraappa!Skruuppi	PC
6	Frill	Grunt	PC
7	Tripfish	Mewlers	PC
8	Oppenheimer	Interamnia	PC
9	Whirlpool	Xtream	Falcon

DEMO:

1	Demolition	DHS & IMPonance	Falcon
2	Seagull	NoCrew	Falcon
3	Pakistan	Traktor	PC
4	Taxobine		PC
5	115K Demo	Wildfire	
	ST/STeteramn		

PERIPHERIQUES

dirigé par JEAN JACQUES ARDOINO

DEKA 2 ? SOFT !

J'annonçais dans le test de DEKA 2 que cet adaptateur de clavier PC pour ATARI ne possédait pas de logiciel de personnalisation des touches. Et bien, les temps changent car je viens de recevoir une disquette contenant ledit programme. Vous pouvez maintenant sélectionner un clavier en français, lui assigner les touches comme vous voulez, qu'elles soient vivantes ou mortes, y compris en faisant des lettres composées...

Cela se présente sous la forme de deux PRG et de deux CPX. Ca à l'air très bien fait et les fanas du clavier PC (on se demande pourquoi vu maintenant le prix des claviers de MEGASTE/TT) ont donc un choix supplémentaire : ADAPTAKEY ou DEKA 2 ?

GdM

lecteur amovible JAZ
le giga dans la poche !

Après la révolution du lecteur amovible ZIP, l'an passé, Iomega récidive avec l'une des plus grande innovation du moment : le Jaz. Nous restons donc dans le domaine de l'amovible, mais cette fois-ci, ce n'est plus 100 Mo sur cartouche, mais 1 Go !

Une irrésistible cartouche

Sur une toute petite cartouche à peine plus longue qu'un paquet de cigarette, épaisse d'un demi centimètre, vous allez pouvoir stocker l'équivalent de 695 disquettes, ou encore de plus de 23 cartouches Syquest 44 Mo ... Attractif n'est-il pas ?

A l'inverse de ses concurrents, Iomega a nettement insisté sur une cartouche d'une grande fiabilité. Et quel travail ! Essayez donc de glisser une cartouche Syquest 44 dans la poche de votre chemise, ou de la promener sans réelle précaution. Elles sont très sensibles, autant aux chocs qu'à la poussière. Alors que les cartouches Jaz apparaissent dès le premier abord plus robustes, mais aussi mieux protégées des tracas extérieurs. Vous pouvez la secouer, rien ne bouge à l'intérieur. Bien sûr, je ne vous conseillerais pas de jouer au frisbee avec sur la plage ! Mais les protections sont réelles, et un envoi par la poste ne lui fait vraiment pas peur ...

La mécanique

Le lecteur est bien entendu lui aussi d'une taille réduite. Guère plus gros qu'un lecteur de disquette, il prendra aussi bien place dans un emplacement 3'1/2 d'une tour, que dans un boîtier externe de petite taille. La connectique est 100% SCSI et les tests effectués sur TT et Falcon030 ont prouvé une parfaite compatibilité. Autre avantage, le Jaz est globalement assez silencieux et ne vous agacera pas avec ses accès disques qui sont comparables à un disque dur classique. Encore un plus à ne pas négliger par rapport au matériel disponible à ce jour sur ce marché !

On notera la présence d'un mode économie qui parque la tête de lecture au bout de 10 min sans accès au lecteur. En conséquence de quoi la tension électrique baisse et de nos jours les petites économies sont toujours les bienvenues.

En revanche, il n'est pas possible de désactiver ce mode de façon hardware, mais d'après nos tests il ne perturbe pas le fonctionnement des logiciels. Il faudra donc, en cas de mise en veille, prendre quelques secondes de patience, le temps que le disque se relance. Comptez environ 5 secondes pour retrouver un accès classique à la cartouche, ce n'est pas la fin du monde ...

Jaz et Atari ...

Ah la compatibilité, un vaste sujet qui met en évidence de façon immédiate les bons outils. Ainsi, on constate que HDX, le formateur de disques dur officiel Atari, n'a pas le moindre problème pour formater une cartouche, en revanche le Falcon comme le TT ne savent pas reconnaître toutes les partitions générées. SCSI-Tools quant à lui reste complètement muet, il reconnaît le Jaz en temps qu'entité SCSI, mais l'estime à une taille avoisinant 0 octet !? Ce qui rend le formatage ou le partitionnage impossible. ICD Pro, et HDDRIVER (Shareware développé par l'auteur d'Outside) ne rencontrent aucun problème ni pour le partitionner, ni pour gérer les cartouches. Vous avez donc la solution ! Qui plus est, HDDRIVER permet de réaliser des partitions de plus de 500 Mo sans problème sur Falcon030 et donc d'apporter une solution pour stocker tranquillement de gros fichiers en provenance de Direct-To-Disk, ou encore des images de CD-ROM, des banques d'images etc.

Rapide ?

Le Jaz n'est pas seulement un support réservé au backup, c'est un véritable disque dur à part entière. Bien sûrs les temps d'accès ne sont pas aussi performant mais il ne faut pas se plaindre ! Les documents commerciaux indiquent 5Mo/s de vitesse de transfert, nos tests sont plus raisonnables et nous donnent des résultats dans une fourchette allant de 1,4Mo à 2,4 Mo/s. Les différences se faisant naturellement sur des fichiers variant de 30Ko à 2 Mo ... C'est somme toute bien raisonnable, entre 2 et 4 fois plus rapide qu'un Syquest 44 tout de même !

Conclusion

C'est avec une très bonne impression que nous sommes ressortis du banc d'essai de ce produit. Rapide, silencieux, sécurisant, il s'avère en plus d'un rapport qualité prix assez intéressant. A ce propos, il faut noter que de nombreux revendeurs l'annoncent à des prix très bas, mais n'ont pas pour autant le produit à disposition. Il est généralement disponible pour moins de 5 500 F T.T.C. en version externe avec une cartouche, cette dernière valant à l'unité dans les 760 F. Ce qui nous fait le méga-octet à 76 centimes !! Nous vous laisserons comparer avec le prix d'un disque dur classique !...

Hervé PIEDVACHE

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

La façon la plus simple pour créer vos CD!

CD-RECORDER

VERSION FRANÇAISE

2110 F

Compatible:
Kodak PCD255
Philips CDD2000
Philips CDD521/522
Plasmon RF4100
Ricoh RS9200CD
Yamaha CDR100/102

Idéal pour:
Archivage de données
Pré-Mastering Audio
CD-Audio à budget réduit
CD-ROM ISO9660, PC et Atari
Kits Multimédia

Pour TT030 et Falcon030 / compatible Cubase Audio

OFFRES SPECIALES

Philips CDD2000 (x2) + CD-Recorder	9 534,64 F
Yamaha CDE102 (x2) + CD-Recorder	10 528,40 F
Yamaha CDE100 (x4) + CD-Recorder	17 185,50 F
boitier externe avec cable SCSI & 3 CD vierges	

PARX

PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

Conformément à la loi en vigueur en France, le logiciel et sa documentation sont en français
Frais de port : CD-Recoder 30 F, Offre Spéciale 100 F - Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

LES LOGICIELS PARX ? VOTRE ATARI LES ADORE !

D2M 2.50

La référence en matière de dessin bitmap sous GEM. Du ST au Falcon030, mais aussi GEMulator et MagiCMac, dans toutes les résolutions avec 1Mo de mémoire minimum. Plus de 100 modules d'import / export, pilotage de scanners, impression couleur, digitalisation vidéo ...

D2M 2.50 ..... 690 F
Mise à jour D2M 2.0a ⇨ D2M 2.50 ..... 100 F
avec nouvelle documentation.

EDC

Compresser les données du disque dur en temps réel pour gagner en place et optimiser les accès aux fichiers. Très simple d'installation il devient rapidement un outil indispensable, qui redonne une jeunesse à votre périphérique.
EDC compresse les fichiers et non les secteurs, ce qui permet de préserver l'intégrité des documents, même en cas d'incident (coupure de courant etc.)

EDC ..... 421,95 F

DFORM 1.50

Logiciel de Morphing: transformation, et de Warping: déformation d'images. Vitesse adaptée de façon optimale au matériel ATARI. Images travaillées en 16 millions de couleurs, pour un rendu parfait sous forme d'animations ou de succession d'images.
DFORM alie puissance des modules ME: plus de 100 modules d'import / export d'images, impression couleur etc. et souplesse d'exécution.
Pour toute machine de la gamme équipée de 2Mo mini.

DFORM ..... 450 F

MODULES D'IMPRESSION COULEUR

BJC 600, Epson Stylus Color	211,05 F
BJC 4000, HP500C, 550C, 560C	180,90 F
BJC 70	144,75 F

Drivers WIM fournis avec PICCOLO permettant : choix du papier, sortie couleur ou N&B, séparation quadri, tramage, zoom optimisé, placement du document...

SCANNERS (ST/TT/FALCON)

Scanner Mustek 600 dpi A4 16M coul.	3290 F
Scanner Mustek 600SP dpi A4 16M coul.	3790 F
Scanner Mustek 1200 dpi A4 16M coul.	3990 F
Scanner à main	990 F

PARX

PARX
9, rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 43 56 92 76
Fax 43 56 80 47
BBS 43 53 57 70

PICCOLO est une version réduite de D2M 2.50
Les pilotes des périphériques sont également disponibles séparément (nous contacter)
Frais de port : 30 F, logiciel / 100 F, scanner – imprimante & graveur de CD-ROM
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis

LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

FIGHT FOR LIFE est là ?

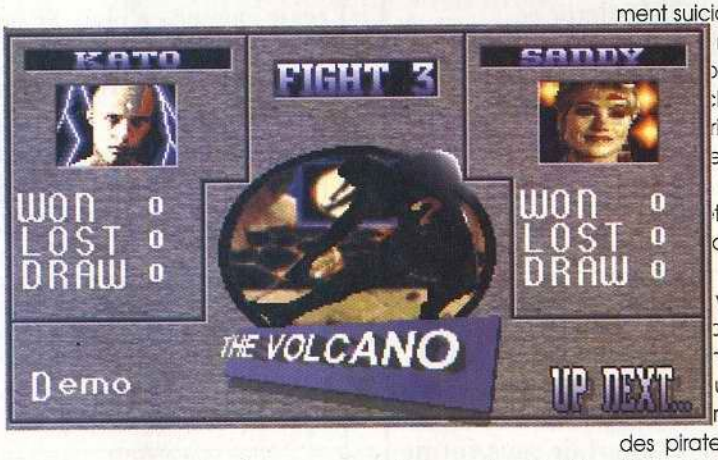
En ce jour du 17 Avril 1996, FIGHT FOR LIFE est annoncé comme disponible dans la semaine qui suit. D'après les captures que j'ai pu voir, c'est du tout bon !!!

GdM

ULTIMATE ARENA FALCON

Les plus fidèles d'entres vous, lecteurs attentionnés, se souviennent certainement des numéros 92 et 100 de ST Mag, dans lesquels j'avais testé respectivement l'excellente version ST d' Ultimate Arena, puis la preview de la version Falcon. Merci d'ailleurs à l'auteur de nous communiquer ses previews, c'est sympathique. Si d'autres auteurs de jeu avaient la bonne idée de faire pareil, ce serait agréable... où en sont AAZHOM KRYPT, MOON GAMES, BATTLE BOWLS et autres RADICAL RACES ?

Nous sommes prêt à en parler, même si ses jeux ne sont pas tout-à-fait encore terminés. Si nous reparlons d'Ultimate Arena aujourd'hui, ce n'est pas seulement par ce que l'actualité du jeu sur ST/FALCON en France est bien morose en ce printemps, mais aussi (et surtout) parce que nous avons enfin dans nos mains la version Falcon définitive, dite The Falcon Edition. Là, il me faut ouvrir une parenthèse importante : que ceux qui sont pressés de lire ce que je pense d'Ultimate Arena sautent les quelques paragraphes suivants.



Digression

Ces trois derniers mois, il y a au moins une dizaine de jeux à priori intéressant pour ST/ Falcon qui sont sortis à l'étranger (Allemagne, Angleterre ou suède). Citons quelques titres : un nouveau TEM, ESLA MANAGER, EUROPEAN CHAMPION, STARIO LAND 2, PLANET OF THE RED EAGLES, WILLY L'AVENTURIER, THE ROLLER CASTER EXPERIENCE, COMBINI et j'ai bien dû en oublier quelques-uns. Hors, s'il y a quelques mois quasiment tous les jeux étrangers étaient importés en France par Frontier Software, il semble qu'aujourd'hui ce ne soit plus vraiment le cas. Sans être dans la confidence des responsables de Frontier, ce ralentissement de leur activité semble en grande partie dû aux faibles ventes de leurs jeux précédents. Je me suis même laisse dire qu'il y aurait des éditeurs Anglais qui refuseraient qu'on importe leur produit en France, vu le faible nombre de ventes générées par notre bel hexagone. La bonne question est alors "Pourquoi alors que ST MAG est encore acheté par plus de 12 000 personnes (donc, à priori, lu par bien plus de monde encore) et que les utilisateurs Atari sont donc encore des milliers en France, une vente moyenne de jeu s'établit-elle aujourd'hui aux alentours d'une trentaine d'unités ?" C'est une excellente question, et je vous remercie de l'avoir posé. Je l'étendrais même aux autres types de programmes : comment expliquer le peu de ventes globales des produits Atari en France par rapport au nombre d'Ataristes et de machines ? Deux explications : la première réside dans le manque de confiance de nombre d'Ataristes dans leur machine : beaucoup (trop) estiment que leur machine, s'ils y sont encore attachés, est aujourd'hui un peu larguée, et qu'il vaut donc mieux éviter de faire des frais en logiciel pour elle. C'est une attitude franchement suicidaire. Moins ils achèteront, moins il y nouveaux développements et-ou ons et plus la machine sera larguée chement, cela fait 3 ans que l'on dit ri est largué, et pour une machine e trouve qu'elle résiste encore bien nombreux domaines : sur le plan t sur le plan PAO par exemple (je que Calamus SL a deux versions à l'étranger, et que l'absence des versions en France semble plus liée ontè de l'éditeur Français de vendre ns Windows 95 qu'à autre chose). uxième raison, c'est encore et toutratage... Aujourd'hui, il existe encore des pirates sur Atari. C'est totalement sidérant, d'autant plus que de nombreux programmes sont si mal piratés qu'ils fonctionnent de manière incorrecte et donnent une vision fausse du produit. Comment réagir quand un ami me parle des nombreux problèmes qu'il a avec Magic et que je n'ai pas, et que je constate que cela vient de sa ver-

sion, pas réellement officielle (c'est un bel euphémisme). Comment comprendre qu'un connard fini puisse depuis trois ans VENDRE cher (jusqu'à 1/3 tiers du tarif normal) des versions pirates des produits (qu'il n'a même pas déprotégées lui-même, il en est bien incapable), par l'intermédiaire du minitel et que des abrutis notoires (c'est de certains d'entres vous que je parle) lui achètent ses versions. Le piratage était plus ou moins acceptable tant qu'il n'engendrait pas de profits pour les pirates d'une part, et qu'il était marginal par rapport aux ventes, ou que celles-ci étaient importantes. Aujourd'hui, ce n'est plus le cas, et il est difficilement acceptable qu'un TARE au QI inférieur à 30 (je parle de notre pirate vendeur de programme) gagne plus d'argent en vendant ces versions que l'auteur original d'un programme. Conclusion : si vous voulez que l'Atari survive, ACHETEZ PLUS DE VERSIONS ORIGINALES.. Compris ??

Retour à Ultimate Arena !

Ouf, ça fait du bien, j'ai poussé mon coup de gueule. Bon, la meilleure chose à faire, pour savoir ce que je pense d'Ultimate Arena Falcon consiste assurément à relire mon article sur le même sujet, page 48 de l'excellent ST MAG n°100. Pour ceux qui ne l'auraient pas sous la main (et qui auraient la flemme de le chercher), je rappellerais le bien que je pense de la fluidité du jeu (plus de 15 images secondes), des musiques, des nombreux décors, des différents coups et de l'excellente animation des personnages. En voyant cette animation, on comprend mieux pourquoi le jeu est livré en 3 disquettes HD compactés qui se transforment en plus de 6 MOS sur le disque dur obligatoire grâce au programme d'installation fourni sur la première des disquettes : ces 6 mégas comprennent certainement beaucoup d'images. Parmi les autres louanges que je décernais (et décerne toujours) à ce jeu, citons la possibilité de jouer à 2 et la bonne utilisation du Joypad Atari.

À l'époque de l'article (mi-novembre), je me posais quelques problèmes sur la jouabilité (je trouvais que le jeu était un peu difficile à manipuler, en tout cas plus que la version ST précédente) et sur l'absence de bruitages pendant le jeu. J'attribuais ces défauts à la bêta version et j'avais en partie raison puisque les problèmes de bruitage ont disparu. Quant à mes problèmes de contrôle, cela semble être dû en partie à une gestion originale du joystick. Supposons que vous vouliez sauter en l'air en donnant un coup de pied. La solution habituellement retenue serait de diriger le joystick vers le haut tout en appuyant sur le bouton du joystick. Et bien, point ici, car la combinaison HAUT + TIR simultanément correspond à un coup de point. Il faut donc faire HAUT, puis, pendant le saut, appuyer sur le bouton de tir. De toute façon, les divers mouvements possibles sont forts bien décrits dans le fascicule de doc (32 pages regroupant les doc Françaises, Allemandes et Anglaises). La seule autre remarque que je me permettrais au niveau du jeu consiste à mettre en garde les joueurs contre la stratégie de défense en reculant, fatale dans Ultimate Arena : le moindre contact avec le bord électrifié est mortel et engendre la défaite, même si vous meniez le combat en cours (et lorsqu'on a tellement reculé qu'on est acculé, la moindre attaque agressive de l'adversaire entraîne inopinément ce recul).

Au niveau des regrets, je m'étonnais de la faible résolution choisie (c'est de 320 * 200 en 256 couleurs). Je persiste à regretter ce choix (même s'il doit être lié à des limitations techniques sur la vitesse du jeu et la fluidité du mouvement du personnage). Qui plus est, je regrette également la non-utilisation de l'ensemble des 256 couleurs dans l'ensemble des images (mes copies d'écran indiquent qu'en général, il y a entre 80 et 120 couleurs simultanément à l'écran suivant les décors).

Malgré ce regret, je persiste à penser qu'Ultimate Arena est un bon titre de baston, et un excellent rapport qualité prix (à 150 F, c'est une aubaine). Comme l'auteur annonce son intention de continuer à développer des jeux sur Atari, pour peu que celui-ci se vende un minimum, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Marc ABRAMSON

ULTIMATE ARENA

150 F (version Falcon), 100 F (version ST) ou 50 F (mise à jour du ST au Falcon) +20 F de port.
édité par STEAM, service commande, BP100, 68220 HEGENHEIM

Animations, fluidité, sons

Résolution moyenne, manque un peu de couleur.

GRAVON : l'autre point de vue

Un lecteur, fana de Gravon et absolument pas d'accord avec notre point de vue sur ce jeu, nous a envoyé une longue télécopie avec plein de trucs et d'arguments pour vanter les mérites de ce simulateur d'aéroglisseur.

Première chose, ce simulateur est tout à fait maniable, pour preuve Robert JOLLY, le lecteur en question, a réussi à faire une tonne de missions (une centaine si mes souvenirs étaient bons). Conduire un aéroglisseur, ça s'apprend et c'est quasiment une leçon de conduite gratuite que nous propose R.JOLLY. Il nous précise toutefois qu'il est plus facile de le conduire à la souris qu'au joypad.

Première leçon : prise en main

1) L'aéroglisseur est équipé d'un frein très puissant (clic droit sur la souris) : en freinant à fond et en virant à gauche, vous obtenez un changement de direction égal à 90° voire plus.

2) Le laser (clic gauche sur la souris), de part sa position sur le véhicule vous oblige, pour atteindre et détruire les hélicoptères ennemis, à faire marche arrière à fond (appuyez sur la touche "–" du pavé numérique).

3) Lorsque vous êtes en marche, appuyez sur la touche "2", vous saurez alors quelle direction vous prenez (pour la marche avant, appuyez sur la touche "+").

Deuxième leçon : tactique de jeu

1) Faire le plein d'essence puis détruire les pompes

2) Suivez les hélicoptères, ils vous mèneront à leur plateforme. Détruisez là. Elle sert à effectuer les réparations causées lors du combat par votre laser, mais aussi leur permet de faire le plein d'essence.

3) Suivez les camions de livraison (point rouge), ils vous mèneront aux puits de pétrole ou aux usines d'armement (suivant votre mission). Attention, ils se déplacent plus lentement sur le radar. Ne les confondez pas avec un char !

4) En combat avec un ennemi très proche, bloquer le frein puis accélérer à fond et tourner sur place : cela oblige l'ennemi à tourner autour de vous. Lorsqu'il est touché, il fuit parfois en marche arrière. A ce moment-là, relâcher le frein, la puissance du moteur (accélérateur à fond) vous permet de ne pas perdre de temps et de poursuivre votre ennemi.

5) Il m'est arrivé parfois d'attendre une nuit complète (du logiciel) "planqué" avant de reprendre ma mission. Durant cette période, l'ennemi use son carburant !

6) Détruisez tout sur votre passage (cailloux, maisons, arbres...) vous aurez peut-être l'occasion d'y repasser en marche arrière ou de nuit : collision dangereuse !

7) Vous êtes obligés de suivre chronologiquement vos missions (code), mais ceci jusqu'à la fin du premier niveau. Après l'avoir terminé, vous aurez le plaisir de revenir sur votre planète, en parachute (amerrissage). Votre capsule étant récupérée par un hélicoptère. Là, le logiciel vous indique la clé pour continuer selon votre bon vouloir : le code SPI ? X s'affiche. Remplacez le "?" par AXA ; AXB ; AXC ; ... ; ainsi de suite puis après les A, vous tapez BXA ; BXB ; BXC ; ... ; le dernier étant (je pense) SPIKXQ (ammunition).

Troisième leçon: Trucs & astuces

1) A votre atterrissage (début de la mission), marquez votre emplacement sur l'écran du moniteur avec un feutre. Il est facilement effaçable et vous aide pour le retour en plus du radar.

2) Pour la mission "MESSAGE", il n'est pas toujours facile de manoeuvrer "plein gaz" entre les maisons pour récupérer ce message : Détruisez la maison sans toucher le paquet.

GdM & Robert JOLLY

GRAVON : les codes

MESSAGES: *SPIBX, KIZAPI, SEDEPO, BIBEPO, JELEJO, LISABO, TEGEBO, TAJOKO, FATOPO, HEDOHO, PANOMO, SPIBXN, SPIBXO, SPIBXP, SPIBXQ.*

AIRBASE: *SPIEX, COZUNI, SONUKI, HOTUMI, ROLUJI, PIHATI, SOTIKI, VUDICI, GUNIHI, GORULI, NIFASI, SPIEXN, SPIEXO, SPIEXP, SPIEXQ.*

RADARS: *SPIIX, ZOVEFE, HOJIKE, JUMEBE, GOGIJE, ROBIGE, KUPECE, SODIHE, SEPENI, DEDITI, GIKELI, SPIIXN, SPIIXO, SPIIXP, SPIIXQ.*

FIGHTER: *SPIHX, PODONA, CUSIKA, HUPIJA, DUVILA, PAJURA, GUMIHA, NOBOMA, RUHIFA, SUKIGA, BAJURA, JUSUZA, SPIHXN, SPIHXO, SPIHXP, SPIHXQ.*

NEMESIS: *HATASO, ZITASO, LICEJI, NOJABI, ZAJAMO, KEDAKO, SANAPO, BELANO, JAZATO, LEGALO, SPIMXO, SPIMXP, SPIMXQ.*

INTERSTELLAR: *FEBUVI, CARUGO, HUVES, MALUDO, RAGUDO, DEVOTI, LAJUCO, POJIBE, SUPEPA, DUDIVA, SPIJXN, SPIJXO, SPIJXP, SPIJXQ.*

BUNKERS: *JULEKE, VOREME, BACEFE, RICUTE, HUJEJE, JONONE, TOJOLE, FOTORE, KOROPE, SPICXN, SPICXO, SPICXP, SPICXQ.*

MEDICAL: *ZUZUGA, SUFAKA, ZAVICA, PELUDO, RASUDA, KASUDA, HUKAMA, PELUVO, BADAJA, JUMANA, LAVUFA, TUHALA, SPIFXN, SPIFXO, SPIFXP, SPIXFQ.*

DELIVRANCE: *NONOZE, BATECO, JUGIHO, LANEZI, TUBIFO, FUBOPE, MOLOVE, PUSIME, BUGOSE, SPILXN, SPILXO, SPILXP, SPILXQ.*

RESEARCH: *KARUTI, MEBULI, DEJUPI, BONUGE, GONUGE, NIZUKE, ROGUCE, CORUHE, VALURI, SPIKXN, SPIKXO, SPIKXP, SPIKXQ.*

AMMUNITION: *LUJEBO, KIRIPI, NIKINI, SEJOBO, JIMIPI, DETOGO, DAZALO, ZEVITI, HENODO, PACUJO, NARAJO, ZUDENO, FACEMO, MULESO, MOFAJI, MIHIMI, VESISI, BOCIKI, COFILI, KAFIBU,*

les pingouins attaquent !

Attack Of the Muttant Penguins.

Attendu depuis longtemps déjà, ce jeu (qui malgré son titre délirant n'est pas de Jeff Minter) est enfin disponible. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il est original. Qu'on en juge. Des extraterrestres veulent envahir la terre. Pour ne pas se faire repérer par les terriens, ils ont étudié notre civilisation par l'intermédiaire des émissions de télévisions qu'ils ont captées. On ne dira jamais assez les méfaits de la télévision !! Malheureusement (Pour eux) et heureusement (pour nous), ils s'étaient branches sur une chaîne animalière, et ils ont conclu de leur étude que la forme de vie dominante de notre terre était le PINGOUIN. C'est pourquoi ils atterrissent sur notre planète, déguisé en pingouins.

Votre but est, comme d'habitude, de sauver la planète. Pour ce faire, vous disposez d'armes, de coffres, et d'allés.. gremlins et véritables pingouins (qui n'apprécient pas que l'on tente de leur faire porter le chapeau de la destruction de toutes les races terrestres).

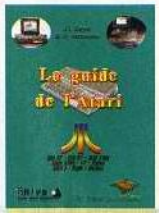
Bon, une fois de plus, ceci est l'intrigue et à partir d'une bonne intrigue, on peut très bien faire une horreur, comme on peut faire un excellent jeu à partir d'une mauvaise idée. En ce qui concerne cette attaque, le moins qu'on puisse dire, c'est que tout n'est pas simple... En effet, la documentation, si elle est correctement traduite, manque un peu d'esprit de synthèse. En gros, même si vous l'avez lu une dizaine de fois, la première fois que vous jouez, vous ne comprenez rien. Tentons d'expliquer ici le principe du jeu.

Au démarrage, vous choisissez l'un des deux héros.. Ce choix n'a pas beaucoup d'importance, si ce n'est que le graphisme du personnage que vous contrôlez change. Une fois ce choix effectué, et le réglage du niveau de difficulté effectué (je vous conseille de rester au minimum un bon moment), le jeu commence. Au début, votre personnage ne peut rien faire... Pour qu'il puisse effectuer des actions, il faut qu'il trouve les gremlins.. Lorsqu'il en touche un, il l'attrape, et le gremlin peut alors le servir. Lorsque le personnage a un ou plusieurs gremlins, ceux-ci peuvent servir à ouvrir des coffres et (ou) à mettre en route des machines. Les machines servent à tuer ou à gêner la route des pingouins ennemis, mais elles tombent en panne rapidement et il faut donc fréquemment y ramener un gremlin de réparation. Les coffres contiennent des armes (glue, dynamite, épées,

TOUR D'HORIZON DES ORDINATEURS ATARI, les débuts d'ATARI, les ordinateurs en général, le système d'exploitation TOS, les différents modèles, les modèles originaux, les clones ATARI, TOS et CAM, le moniteur, le clavier, la souris et la manette de jeu, appareils périphériques, tableau des ports de connexion, les particularités [illegible] modèles ATARI illustrés, LES CONNEXIONS, connexion des appareils, le moniteur, la souris, le clavier, les piles, l'imprimante, le modem, les ports MIDI, le port lecteur de disquette, le disque dur, le port ROM, la mémoire, la mémoire vive, le co-processeur mathématique, PRISE DE CONTACT [illegible] sans disque dur, démarrage de l'ordinateur avec disque dur [illegible] et noms de fichiers, les menus déroulants, multitâche, DESCRIPTION DE LA SOURIS, déplacer des objets, effacer des fichiers, manipulation des fenêtres, sélectionner plusieurs fichiers, copier des fichiers, [illegible] lecteur de disquettes, copier des fichier depuis et vers un disque dur, copier [illegible] DESCRIPTION DE LA BARRE DE MENU SUR LE BUREAU, la barre de menu, [illegible] nouveau dossier/créer dossier, fermer dossier, fermer fenêtre, [illegible] les icones, voir les textes, tri par nom ou par date, [illegible] installer un lecteur de disquette, installer une icone, installer une application, installer [illegible] lire un fichier INF, configuration du bureau, sauvegarder le bureau, [illegible] MANIPULATION DES FICHIERS ET DES DOSSIERS, nom de fichier, emploi des jokers, extensions ayant une fonction spécifique, ACC, PRG, APP, TOS, TTP, chemin d'accès, [illegible] un dossier, retirer un fichier d'un dossier, quelques restrictions [illegible] comment taper un nom dans une boite de dialogue, [illegible] DU SYSTEME, dossier AUTO, procédure de démarrage, démarrage à partir d'une [illegible] ou ACSI, partitionement, effacement d'une partition, démarrage [illegible] configuration personnalisée du disque dur, dossier AUTO sur disque dur, accessoires [illegible] au démarrage, fichiers sur le bureau, le panneau de contrôle, XControl, l'ancien panneau de contr^ole, problèmes rencontrés avec les disquettes et disques [illegible] inactif, le programme ne peut pas trouver le fichier, votre périphérique ne reçoit pas de données, les virus informatiques, échange de disquettes entre ordinateurs, AMELIORER VOTRE ATARI, logiciels, NVDI, WARP 9, Turbomono [illegible] mémoire, cartes accélératrices, cartes PC, cartes graphiques, horloge, [illegible] des touches du clavier, [illegible] pour disques durs externes, caractéristiques des clones ATARI, DETECTER LES PROBLEMES, LES RESOUDRE ET LES EVITER, manipulation des disquettes, toujours faire une copie de réserve, protection des fichiers, parcage des t^etes du disque dur, fragmentation d'un disque dur, l'ordinateur est bloqué, trucs et astuces, GLOSSAIRE, REPARTITION DES BROCHES DES CONNECTEURS, QULEQUES PRODUITS PHARES, LES BONNES ADRESSES.

LA TERRE DU MILIEU
ouvre un centre de conseil/vente
MEDUSA/ATARI/C-LAB
au 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES
tél 50 54 59 41/ fax 50 54 49 94
N'hésitez pas à nous téléphoner,
où à nous rendre visite
Tout pour votre ATARI
reprise de votre PENTIUM pour l'achat d'un MEDUSA ou d'un FALCON

LE GUIDE DE L'ATARI



CA POURRAIT S'APPELLER L'ATARI POUR LES NULS,
MAIS NOUS PREFERONS LAISSER CE TERME AUX POSSESSEURS DE...
prix : 150,00 F chez votre revendeur ou
à LA TERRE DU MILIEU–BP 13–74310 LES HOUCHES (+18,00 F de port)

lance flamme) ou des lettres. Lorsque vous avez ouvert les trois coffres qui contiennent des lettres, vous entrez en possession de votre arme principale. Vous pouvez alors taper sur les ennemis. Ceux-ci, lorsqu'ils sont assommés, outre le fait d'être retardés, génèrent des boules d'énergie... Si vous ramassez ces boules, vous augmentez la puissance de votre arme, et lorsque celle-ci est assez puissante, elle vous permet de tuer les pingouins ennemis... jusqu'à qu'elle soit à nouveau épuisée et qu'il faille de nouveau assommer les ennemis pour récupérer de l'énergie pour la recharger.

Le but est d'arriver à anéantir tous les ennemis d'un niveau, avant qu'ils ne fassent pencher la balance maudite du mauvais coté. Pour éviter que la balance ne penche de ce côté, vous pouvez guider vos alliés pingouins vers l'autre branche de la balance, pour rétablir l'équilibre, en utilisant pour cela les panneaux indicateurs. Ces panneaux peuvent indiquer la bonne ou la mauvaise direction, et vous pouvez passer d'une direction à l'autre en manoeuvrant des interrupteurs. Malheureusement, les pingouins ennemis suivent également la direction indiquée.. Il convient donc d'utiliser ces panneaux avec modération.

Terminons ce résumé du principe du jeu en citant la dangereuse machine de mutation. Dans certains niveaux, les ennemis disposent d'une machine de mutation qui leur permet de se transformer en pingouins mutants. La principale différence entre un pingouin extraterrestre normal et un pingouin extraterrestre mutant, outre l'apparence, et que le mutant est 6 fois plus lourd, et qu'il fait donc pencher la balance plus vite... Heureusement, vous avez vos propres machines pour vous aider. En règle générale, il convient de bien étudier le parcours que suivent les ennemis, pour savoir quelles machines mettre en route, où vous placer en embuscade et quels panneaux orienter dans quelles directions.

Ouf, ça y est, le résumé est fait. Bon, vous avez compris (vaguement) le principe ? Dans les faits, cela donne quoi ? Et bien, on obtient un jeu assez proche dans l'esprit des LEMMINGS, ou de DINO DUDES sur Jaguar, à savoir un mélange de stratégie et d'action. Graphiquement, c'est assez plaisant.. les graphismes, s'ils ne sont pas extraordinairement fins, sont très colorés, bien animés, assez 'toonesques' et l'ensemble est très fluide. C'est assez agréable à jouer lorsqu'on commence à avoir compris.. mais c'est alors vite un peu répétitif. Regrettons qu'on ne puisse pas redémarrer au dernier niveau atteint, mais qu'il faille franchir 5 niveaux avant de pouvoir choisir son niveau de départ parmi les 5 niveaux effectués, et le suivant (tant que vous n'avez pas franchi le niveau 5, vous devez redémarrer au niveau 1. Lorsque vous avez franchi ce niveau 5, vous pouvez choisir le niveau de départ entre 1 et 6, jusqu'à ce que vous ayez franchi le niveau 10, et ainsi de suite). C'est vraiment dommage, ce d'autant plus que les niveaux sont de plus en plus délirants et, de ce fait, de plus en plus intéressants

En bonus, entre chaque niveau, vous avez droit à un remix ' à la pingouin' d'un classique du jeu d'arcade, avec au choix (et au hasard) un Penguin Attack (Space Invader), un Penguin Control (tir sur bateau rempli de pingouins) ou un Penguin Range (tir au pigeon-Pengouin)

En résumé, Attack of the Mutant Pingouin est un jeu original est plaisant, bien qu'un peu lassant..

ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS
SUPPORT: Cartouche
GENRE: Stratégie/action à la LEMMINGS

Originalité, fluidité

Un peu lassant

LE CONSEIL : Semble plutôt réservé à un public de 8-12 ans , qui s'en lassera peut être moins vite.

Brain Dead 13

Préparez-vous pour l'horreur!
Après Dragon's Lair et Space Ace, Ready Soft (alias Don Bluth) agrandi encore le nombre de dessins animés interactifs sur Jaguar avec Brain Dead 13. Sur ce même CD, vous trouverez les démos de Dragon's Lair 1 & 2 et Space Ace. Par rapport aux précédents, cet épisode est de loin le plus terrifiant de tous. Imaginez...vous êtes Lance un jeune freluquet qui vient réparer un ordinateur dans une sombre demeure. Malheureusement, dans cet ordinateur, il y a l'infâme Docteur Neurosis qui ne pense qu'à une chose : dominer le monde ! A partir de cet instant tout s'accélère, le servant hideux du Dr Neurosis cherche à vous éliminer par tous les moyens car maintenant vous en savez trop ! ! Commence alors une course endiablée entre vous et la chose aux crochets tranchants. Par la suite, vous explorerez le manoir et découvrirez des endroits tous plus horribles les uns que les autres. Vous mourrez des dizaines de fois dans Brain Dead 13, c'est normal et de toutes façons votre "capital" vie est infini. Le principe du jeu n'a guère changé par rapport aux titres précédents ; une scène animée se joue, puis arrive un moment ou le Héros doit prendre une décision (une direction dans un croisement par exemple) et c'est là que vous intervenez en indiquant à Lance la solution qui vous semble la meilleure. La scène animée correspondant à votre choix se joue alors et vous voyez si votre choix était le bon. Si vous vous êtes trompé, vous verrez votre personnage se faire faire subir les derniers outrages par un fantôme de passage ou l'ignoble servant du Dr Neurosis. Dans ce jeu, vous ne mourrez jamais de la même façon et c'est parfois très impressionnant mais toujours hilarant. J'ai particulièrement aimé la mort par mixer à battre les blancs en neige ! !

Ce titre est donc une réussite malgré quelques petits défauts, le jeu est entièrement en Anglais ou plutôt devrais-je dire en Américain et ce n'est pas vraiment facile à comprendre. Le choix des directions du personnage n'est pas toujours évident, le jeu à tendance à planter de temps à autres et, à la longue, c'est très répétitif. Cependant, si vous aimez ce genre de jeu, ou si vous désirez en acquérir un de ce style, Brain Dead 13 est incontournable. Les graphismes sont superbes, les animations hyper fluides et le mariage de l'horreur à l'humour est sublime !

BRAINDEAD
support : CD
genre : dessin animé interactif

Graphismes superbes, animations très fluides, jeu hilarant

Entièrement en Anglais, répétitif, ergonomie non intuitive, le jeu plante parfois

Marc ABRAMSON

Tristan COLLET

Attack of Mutant Penguins	
Graphismes:	70%
Sons :	60%
fluidité :	90%
Maniabilité:	85%
interet	: 75%

Moyenne :	76%

Toujours plus d'action pour votre ST !

ST Disquettes avec MOKTAR

16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !
Un Hit des jeux de plate-forme.

Par correspondance uniquement,
64 F
auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.....
Prénom:.....
Adresse:.....
CP:..... VILLE:.....

STM106

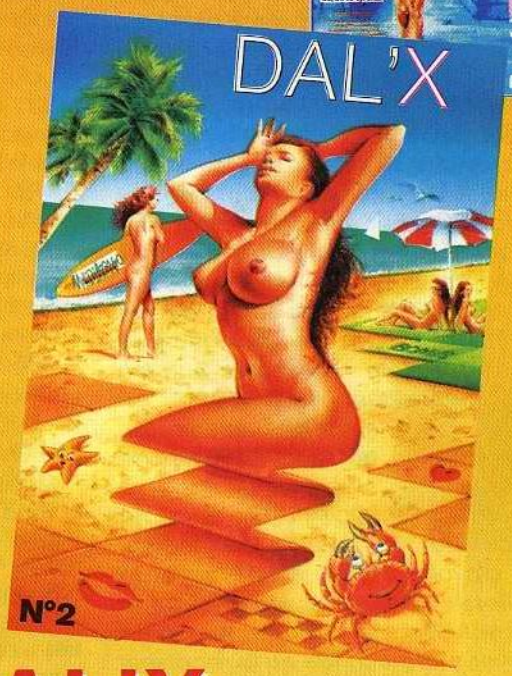
❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

Rendez-vous dans quelques semaines avec ARCAD'X

BOMB'X
50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.
2 extensions disponibles avec 20 niveaux et 10 images supplémentaires.

Par correspondance uniquement



DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

BON DE COMMANDE à retourner à MEDIAGOGO,
210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS
(A remplir en capitales)

❑ N°1: Bomb'X	69 F
❑ N°2: DAL'X	69 F
❑ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X	120 F
❑ Extensions 1 de Bomb'X - Special STARS'X	59 F
❑ Extensions 2 de Bomb'X - Special DUOS	59 F
❑ Extensions 1 de Dal'X (10 niveaux supplémentaires-ne nécessite pas Dal'X)	59 F

STM 106

Montant: ..... F + 15 F de port = Montant total ..... F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
Code postal : ..... Ville: .....
Le: ..... Signature:

accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

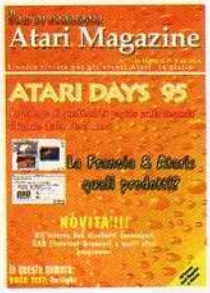
revue de presse

A l'instar de ST FORMAT le mois dernier, ATARI INSIDE et VOCI DI CORRIDIO nous arrivent avec respectivement trois et deux numéros. Sachant que ces magazines sont bimestriels, cela fait six et quatre mois à rattraper. Par contre pas de ST FORMAT, ni de ST COMPUTER et encore moins d'ATARI WORLD. A propos de ce dernier, il y a une rumeur latente qui voudrait que cet excellent magazine soit arrêté depuis un bon moment. Visiblement, il n'en est rien car, si nous, nous ne le recevons plus depuis plusieurs mois, un de nos lecteurs abonné vient de recevoir le numéro d'Avril. Visiblement ATARI WORLD est toujours là et c'est tant mieux (on aimerait bien le recevoir tout de même).

Quant à ST COMPUTER, nous ne pouvons le chroniquer ce mois-ci faute d'avoir vu OXO SUISSE qui a la gentillesse de nous le prêter chaque mois (MAXON ne daigne pas nous l'envoyer, malgré le fait qu'ils reçoivent ST MAG tous les mois).

ATARI MAGAZINE

(Voci di Corridoio)
n°7
Décembre /Janvier



Le gros titre de ce numéro, c'est bien évidemment les ATARI DAYS 95, mais le deuxième titre, qui en découle on le verra plus loin pourquoi, est LA FRANCIA & ATARI : QUALI PRODOTTI ?

Le titre en découle puisque PARX, ST MAG, TECHNO SERVICE et OXO CONCEPT étaient présents à ce salon et ont donc pu faire connaître leurs produits aux italiens. Je rappelle au passage que, même si le salon n'avait aucune commune mesure avec ceux français et encore moins allemands, PARX avaient traduit ses logiciels en italien pour l'occasion (Frédérique BAYLE, un des développeurs de PARX, a des origines italiennes) !

Le salon était certes petit, mais le dossier lui est épais puisque pas mal de produits étaient représentés. Il se décompose en plusieurs parties : les nouveaux ordinateurs, les curiosités, les personnages, les nouveaux logiciels graphiques, l'émulation et le WEB.

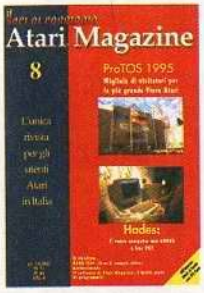
Précisons tout de même que la maquette est très aérée ce qui explique le nombre de pages (12 au total). L'idée du découpage est bonne puisqu'elle permet de traiter les sujets par catégories. Elle est d'ailleurs reprise dans le compte rendu du ProTOS du numéro suivant. Il n'y a rien à signaler sur le contenu, ayant déjà traité le sujet dans le numéro 99, si ce n'est que la France représente bien la moitié du rédactionnel. Marco GREPPI a visiblement été impressionné par les productions françaises (presse comprise ce qui n'est pas sans faire plaisir) même si certains développeurs ne l'ont pas forcément ressenti sur place.

Le dossier sur les logiciels français est très bien étoffé et traite de quasiment toutes nos productions avec un gros regret : LE REDACTEUR 3 qui a passionné tous les ataristes italiens n'a pas évolué dans la patrie de César et ne tourne toujours pas sur FALCON. Alors Pierre : qu'est ce que tu attends !!!

Le reste du magazine est partagé entre les actualités et un test de TWILIGHT.

ATARI MAGAZINE

Voici di Corridoio
n°8
Février/Mars 96



L'éditorial est consacré à la fusion de la corp avec JTS (TANDON), mais devinant l'italien à défaut de le comprendre, je ne m'aventurerais pas à vous le détailler car je ne sais pas comment interpréter certains points (concernant le MAC et WINDOWS notamment). Néanmoins, l'annonce de cette fusion semble mettre en grands émois Marco GREPPI.

Parmi les actualités, on notera l'annonce d'un CD BACKGROUND 2 et de l'arrivée du PPP pour CAB. Voilà qui va simplifier la vie de tous ceux qui veulent se connecter au WEB avec leur ATARI. Pour notre part, j'ai demandé un accès à IMAGINET (le seul à proposer du SLIP, donc utilisable avec le CAB en ma possession) pour pouvoir faire un dossier d'installation, mais je n'ai toujours pas de réponse.

Le gros dossier, c'est le ProTOS comme annoncé plus haut. Selon la même technique, Marco nous détaille, sujet par sujet, la grande messe atarienne annuelle. Il s'arrête surtout sur l'HADES sous le titre UN ORDINATEUR FORMIDABLE ! Pour le reste, nous avons déjà longuement parlé et ATARI MAGAZINE n'a visiblement rien relevé qui ne nous soit échappé. On notera quand même un beau clin d'oeil avec l'appellation réservée à Thomas BAUMGARTNER (SOUNDPOOL) : un personnage inquiétant ! Il faut l'avoir vu pour comprendre.

Le test du mois est ZERO X qui enchante son auteur Glauco GUAITOLI, notamment pour l'envoi par MIDI des échantillons de et vers un échantillonneur externe.

ATARI ST NIEUWS

n°84
Avril/Mai 96

FACE VALUE fait la une du magazine néerlandais. Il faut dire que ce programme destiné aux développeurs en GFA, apporte un plus énorme : il permet d'intégrer tout l'environnement graphique du GEM moderne (radio boutons, relief...) aux programmes en GFA. Marc me souffle que c'est inutile vu qu'il y a déjà plusieurs programmes de ce type et que le GFA c'est dépassé. N'empêche que FACE VALUE fait beaucoup de bruit là où il passe

et que les fanas du GFA semble le porter aux nues.

Autre gros titre (il y en a toujours pas mal chez ST NIEUWS) : ARTWORKX. cela ne vous dit rien ? Et bien moi non plus jusqu'à ce que je lise (parcours est plus juste car le hollandais m'est encore plus hermétique que l'italien) le test. C'est un nouveau logiciel de dessin made in APPLICATION SYSTEME HEIDELBERG. Ca a l'air assez puissant, malgré le fait que l'interface soit du plus pur style ST 85. Jugez plutôt : import-export au format GEM, ASCII (!!!) et EPS, travail en RGB, CMY et HSV utilisation du coprocesseur arithmétique (si processeur il y a bien évidemment), drag and drop, architecture modulaire... Un petit coup de fil à Daniel BERETZKY devrait nous en dire plus.

Les autres tests sont consacrés à l'AFTERBURNER, PHOTO LINE, TWIST 3 OFFICE et EZ DRIVE. La conjugaison de l'AFTERBURNER, de MAGIC et de NVDI 4 semble enthousiasmer Door Jan HATTINGA, l'auteur de l'article. Quant à PHOTOLINE, c'est Door Jos van ROSSMALEN qu'il enchante. Pour la distribution française, patience, avec un peu de chance, cela devrait être fait à la sortie de ce numéro de ST MAGAZINE. Reste TWIST 3 qui semble également être un monument, pas encore de distribution en France (quoique d'ici là, si personne n'est en vue, LA TERRE DU MILIEU va se mettre en quête).

Le reste, c'est SOUNDDIVER, SOUNDSURFER et AUDIO SPEKTOR, excellents programmes musicaux, mais un datant un peu tout de même pour s'y attarder.

Reste un jeu de carte HOYLE BOOK OFF GAME II dont je ne sais s'il vient de sortir ou s'il s'agit d'un retest d'une antiquité comme a coutume de le faire ST NIEUWS.

ATARI INSIDE

n°1
Janvier/Février 1996

Ca y est ATARI INSIDE nous revient et c'est tant mieux car on y trouve pas mal de choses intéressantes ce qui n'était pas forcément le cas du numéro précédent.

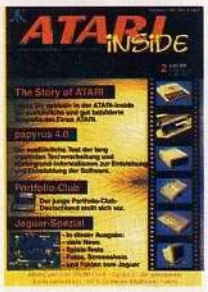
Ce numéro est estampillé musique avec particulièrement deux interviews. Une de JAM EL MAR et surtout une de YELLO dans laquelle Boris BLANK nous apprend que l'ordinateur sur lequel ils travaillent est un MEGA ST2 avec NOTATOR. Il y a bien évidemment un dossier sur le principe du MIDI, mais aussi un test de MASTER KEYBOARD, séquenceur MIDI pour PORTFOLIO intégrant une carte d'extension avec quatre prises MIDI pour 499 DM (1700,00 F) ainsi qu'un dossier consacré au direct le disque sur FALCON. Celui-ci traite de quatre logiciels : MUSICOM 2, WINREC, DIGIT II et AUDIO TRACKER. Si ce dossier est bien réalisé, on peut tout de même s'étonner du fait qu'il ait pas CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO et DIGITAPE, STUDIO SON mis à part puisqu'il n'est pas encore importé en Allemagne.

Il n'y a pas qu'en musique qu'on trouve des interviews. Pour preuve celle de Fredi ASCHWANDEN autours de l'HADES. L'interview datant du ProTOS, Fredi annonce que l'HADES est le petit frère du MEDUSA T40 puisqu'il n'aura pas de DMA ni de bus VME et port cartouche comme son prédécesseur. Depuis, on sait qu'il ne lui manquera que le port cartouche. On y apprend également que Fredi songe à une carte son connectable sur le bus PCI. Vous verrez en lisant numéro trois d'ATARI INSIDE que le projet est bien avancé, mais sur le bus VME.

Le reste du magazine est composé du compte rendu du ProTOS'95, de tests de MAGIC 4.0, l'aixTT et de GEMulator'95

ATARI INSIDE

n°2
Février/Mars 1996



Ce n°2 voit débuter une série très intéressante sur l'histoire d'ATARI. Là où c'est passionnant, c'est que toutes les machines, j'ai bien dit toutes, sont détaillées avec photos à l'appui. A titre indicatif, cette première partie traite des ATARI 400, 410, 800, 810, 815, 820, 822, 825, 830, 835, 850, CX22, CX30, CX40 et CX85. Vous avez même droit aux dimensions de ces ordinateurs ou périphériques dans la plupart des cas.

Pour les interviews, ce sont les auteurs de PAPYRUS 4, Ulli RAMPS et Christian NIEBER, qui sont à l'honneur. On y apprend que 5 000 exemplaires ont été vendus en Allemagne en deux ans et 3 500 à l'étranger. A l'heure actuelle ils vendent environ 100 PAPYRUS par mois uniquement en Allemagne. La fin de l'année 1995 a vu pour la sortie de PAPYRUS 4, un chiffre de 1500 ventes. Voilà un score qui laisse rêveur et qui laisse augurer de nouvelles mises à jour pendant un bon bout de temps. Ils citent d'ailleurs toute une série d'ajouts prévus orientés PAO comme les lignes d'aides, le groupage d'objets, les notes pour les palettes et images...

Les tests du mois sont SCRIPT 5, PAPYRUS 4, MULTITERM et MIDI COM 3.94 ROM PORT.

Quant à la rubrique JAGUAR, on a droit à des preview de MAXFORCE, IRON SOLDIER 2, FIGHT FOR LIFE, PHASE ZERO et ARENA FOOTBALL. On y parle aussi de la sortie très proche de MORTAL KOMBAT III et de GOTCHA un jeu qui fait des ravages aux USA sur PC et qui est rentré en développement sur JAGUAR.

ATARI INSIDE

n°3
Avril/Mai 1996

Le gros titre, c'est le TOS COMPUTING 96 organisé par FALKE VERLAG les 3 et 4 Mai 1996. Pensez-donc, l'article mentionne 4 000 m dédiés au TOS, soit plus du double du ProTOS. On se demande comment FALKE va remplir tout cela, d'autant plus qu'il y a un autre salon d'un type à peu près analogue les 20 et 21 Avril à Berlin (BERLIN BY BYTE) organisé par OVERSCAN. En Allemagne aussi la guerre des salons fait rage.

Pour celui-ci on sait déjà que l'HADES sera dispo et qu'il sera possible de l'acheter sur place. D'après l'article, il y aura MW ELECTRONIC et CARASYS (ça on s'en doute puisque ce sont les distributeurs du MEDUSA), C-LAB, STEINBERG, SOUNDPOOL, INVERS, ST COMPUTER, ATARI INSIDE (mais ça aussi on s'en doute puisque là ce sont les organisateurs), GALACTIC, aixCOM avec un nouvel émulateur PC nommé TOS-To-WIN, pas mal de club comme le PAC COMPUTER CLUB, le PORTFOLIO COMPUTER CLUB, l'ATARI XL COMPUTER CLUB.

On sait aussi qu'il y aura des jeux JAGUAR comme FIGHT FOR LIFE et IRON SOLDIER II, des ST BOOK, SLM, claviers de MEGA STE/TT et 1 000 jeux LYNX à acheter. C'est bien, mais là on est loin de remplir 4 000 m. Espérons que la guerre des sa-

lons ne jouera pas contre cette ambitieuse entreprise.

Le feuilleton HADES continue avec un scoop de taille : la sortie prochaine d'une carte son se connectant sur le bus VME. Voici brièvement ses caractéristiques : 2 entrées et 2 sorties XLR, 3 sorties SPDIF, DSP 56001 avec 96e de SRAM/15ns en option, qualité d'échantillonnage 16 bits aux fréquences suivantes : 32, 44.1 et 48 Khz pour un prix d'environ 1 000 DM ce qui ferait 3 400,00 F. Le nom de cette carte mirifique : STARTRACK !

L'autre feuilleton L'HISTOIRE D'ATARI, se poursuit avec l'ATARI 600XL, 800XL, 1010, 1020, 1025, 1027, 1029, 1030, 1050, 1055, 1064, 1090, 1200XL, 1400XL, 1450XLD, CX75, CX77, CX80, TRACK & FIELD ARCADE CONTROLLER et VOICE BOX. Avouez que vous étiez loin de vous douter qu'ATARI avait sorti tout ça hein ? Et bien moi non plus et visiblement, ce n'est pas fini !

Décidément la série PORTFOLIO d'ATARI INSIDE est très instructive car ce mois ci, nous avons droit au test de PFAX qui permet d'envoyer des fax via son PORTFOLIO (équipé d'un modem tout de même). Le prix est de 59 Dm soient 200,00 F. Avoir un fax portable de cette taille est ma foi une opportunité qui va changer la vie à bien des personnes.

PFM

n°7
Janvier 96

Non, non ! PFM existe toujours, mais un imbroglio a voulu que nous le recevions plus alors que les auteurs étaient persuadés que c'était le cas. Le problème est résolu et nous allons pouvoir nous replonger enfin dans ce fanzine passionnant.

Cela commence avec l'annonce de la PARSEC 44, carte pour FALCON 030 avec un DSP beaucoup plus puissant que le 56001. En fait il serait 5 fois plus rapide que l'actuel et surtout posséderait une mémoire cache de 256 ko tout en pouvant utiliser la ST RAM à ce titre. On se met tout de suite à penser que le problème qui empêchait de faire un raytraçeur intégralement au DSP, du fait du manque de mémoire cache suffisante pour le 56001, va pour voir être résolu. Et là ça devrait décoiffer, vu que les tests effectués par le développeur d'INSHAPE 2 ont montré un gain de calcul pur d'un facteur 100 lorsque le DSP était mis à contribution malheureusement divisé par 50 lors du repassage en ST RAM. Celui-ci étant crédité comme 5 fois plus rapide, on pourrait donc avoir un facteur 500, ce qui ridiculiserait le moindre PENTIUM PRO.

Et bien, dans le même PFM, on peut lire que CLOE est déjà en cours de développement pour cette carte !!! Les studios PIXAR vont-ils acheter des FALCON pour leur prochain film en image de synthèse ?

Puisque nous parlons de CLOE, il y a justement une initiation à ce dernier dans PFM et c'est une très bonne initiative car le programme de Christian HUAUX mérite vraiment le détour. C'est à mon sens le raytraçeur le plus prometteur du moment.

Suit une avant-première de RADICAL RACE, un point de vue sur la micro et l'ATARI en particulier et surtout la liste de CD ROM ATARI ou compatible ATARI. Elle s'est bien étoffée depuis la dernière fois que j'ai eu l'occasion de la consulter et propose maintenant autre chose que des CD ROM X. Il y manque tout de même les superbes ISHAR 3 CD et ROBINSON REQUIEM CD.

Le désormais classique compte-rendu du 1er FORUM DES APPLICATIONS ATARI s'étale sur trois pages avec la photo de Rodolphe CZUBA en pleine discussion. Ceux qui le connaissent ont du mal à le reconnaître à cause de la qualité du tirage, alors ceux qui ne l'ont jamais vu...

Parmi la densité du magazine, on notera la bonne idée du coin débutant qui consiste ce mois-ci à optimiser et comprendre mieux le bureau ainsi qu'un test plus que complet du comportement de la CenTURBO sous CUBASE AUDIO 16 et CUBASE 2.0 comprenant des comparatifs "scientifiques" de différents types d'opérations par François CANAVY. Parfois le résultat est insignifiant (30" au lieu de 37" pour une conversion mono/stéréo) parfois c'est sidérant (1 100 % pour l'affichage des formes d'ondes et des partitions).

Les fanas de démo se réjouiront de trouver un compte rendu de trois pages sur les coding party : historique, l'enfer de l'organisateur et la VIRTUAL-PARTY qui, comme son nom l'indique, est un délire censé se dérouler en 9023. Une idée très sympa !

Je terminerais avec deux articles :

1) le test de MAGIC qui enflamme, qui embrase littéralement serait plus juste, l'auteur. En bref, MAGIC + EASE c'est le top !

2) une bidouille pour passer son coprocesseur et videl du FALCON à 50 Mhz. Très honnêtement, je ne peux que déconseiller aux novices du fer à souder de se lancer dans cette aventure qui risque de transformer leur FALCON en bête plaquette couverte de composants inactifs. Une CenTURBO, ce n'est pas très cher...

ST ECHOS

n°8
Mars/Avril 1996

Le nouvel ST ECHOS est là et titre sur ENCORE SUR ATARI ?. L'édito nous rassure : ST ECHOS n'est pas pessimiste sur l'avenir de nos machines qu'ils n'ont absolument pas l'intention de quitter.

S'ils utilisent un PC pour naviguer sur INTERNET, c'est qu'ils n'ont pas réussi (ou pas essayé) à le faire avec l'ATARI. En réponse aux interrogations de Christophe CORDONNIER, François PLANQUE a un PC et un ATARI, je ne sais pas avec lequel il s'est connecté sur le net, mais ce dont je suis sûr c'est que je connais pas mal d'ataristes (en France et à l'étranger) qui le font avec CAB. Pour ma part, comme je l'ai déjà signalé, IMAGINET (le seul avec lequel CAB fonctionne) n'a pas daigné répondre à mes multiples demande de compte chez eux, probablement à cause de cette concurrence féroce qui existe entre eux et PRESSIMAGE. Qu'importe CAB fait maintenant du PPP parait-il et je devrais pouvoir me connecter sur le net très prochainement (argh, j'en bave d'avance !).

Mais après tout pourquoi Christophe n'utiliserait pas un browser PC sur son FALCON à l'aide de WINMULATOR (émulateur PENTIUM sur FALCON) ? Tout simplement parce qu'il s'agit du poisson d'Avril de ST ECHOS (l'émulateur bien sûr).

A côté de ce gaga, on trouve une réflexion sur Internet, que je trouve très censée pour ma part. Il y a peu de gens qui osent le dire, merci Christophe, car même si je n'ai encore pu me connecter directement sur le net, je sais la galère que c'est pour configurer sa machine. Réalisant de temps à autres des graphismes pour des sites web, je peux vous dire que même des "providers" s'y perdent parfois.

Sept pages de programmation et en

GFA, qui plus est. Voilà qui va ravir les nombreux demandeurs frustrés par la sentence des spécialistes de ST MAG "le GFA c'est dépassé !" Dépassé ou pas, il y en a beaucoup qui aiment ce language et, à ce titre, ils ont forcément raison (raison de plus pour s'abonner à ST ECHOS).

Le reste (un peu maigre il faut le dire) du magazine est consacré à ÉVOLUTION le projet de Bertrand MARNE développé dans les pages 8 et 9 de ce numéro de ST MAGAZINE, le dossier de presse de LOGITRON et le test de COMPONIUM qui, contrairement à celui de Jean Jacques ARDOINO, enchante l'auteur.

JAG WAR

n°1 et 2

Voici un tout nouveau fanzine JAGUAR. Autant le dire tout de suite, le contenu est très maigre et n'a pas le professionnalisme de JAG CONNEXION. Ceci dit, il faut bien commencer un jour et le ton dénote un enthousiasme qui fait plaisir à voir. Quant à la maquette, elle est réalisée sur un STE avec un disque dur de 30 mégas et une BJ200. Il ne faut donc pas être trop exigeant.

On trouve des infos intéressantes, mais je me demande si certaines ne sont pas un peu dépassées comme celle qui annonce la sortie de la JAGUAR 2 en 97.

A part les tests, on trouve un article sympa sur les interprétations des chiffres donnés par les constructeurs avec notamment celle-ci : SEGA annonçant sa SATURN comme capable d'afficher du 2000x1000 en true color, ce qui nécessiterait 4 mégas de ram, alors que ladite SATURN ne possède qu'un petit méga. Cela me rappelle les publicités d'OLIVETTI annonçant fièrement que leurs machines à écrire pouvaient écrire plusieurs centaines de caractères à la seconde. Encore fallait-il trouver une secrétaire capable d'une telle performance !

Godefroy de MAUPEOU

ATARI INSIDE
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN Rührsbrook
10224226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 55 DM (bimestriel)

ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM,
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

ST COMPUTER
MAXON COMPUTER
Postfach 59 69,
D-65734 ESCHBORN
ALLEMAGNE
abonnement : 130 DM (mensuel)

VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49
10144 TORINO
ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

ST FORMAT
FUTURE PUBLISHING
Somerton,
Sommerset TA11 6TB
ROYAUME UNI
abonnement : 59.88 £ (mensuel)

ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

FALCONNEXION
202, bd Gustave FLAUBERT
63000 CLERMOND FERRAND
abonnement : 90,00 F (bimestriel)

PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole
67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

CONTACT'ST
CONTAC'ST
7, rue Félix Gaffiot
25000 BESANCON
abonnement : 100,00 F (bimestriel ?)

O NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès
93000 BOBIGNY
abonnement : ?

JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
aabonnement : ? (bimestriel)

INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27,
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement :
100,00 DM/an (11 numéros)

ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32

JAGUAR CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél +tél + fax (16) 63 26 03 32

JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses
83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3,00 F/n°

ATARI

Bureautique

✓ Adresse 2.04E

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Adresse est un calepin d'adresses avec une interface très bien conçue (et très esthétique). Les données sont assez complètes, ses fonctions de tri et de recherche sont confortables, mais c'est surtout avec l'import/export et l'édition de rapports qu'Adresse propose une méthode efficace tant pour l'impression que la communication avec des bases de données. Look couleur et 3D même en VGA 16. A découvrir absolument.

Shareware allemand en anglais.

/BUREAU/DIVERS/ADRE204E.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Artworx démo 1.01

STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x400)

Faites connaissance avec Artworx, le joli programme de graphisme vectoriel d'Application Systems Heidelberg. Mais pourquoi ne gère-t-il pas le CVG de Calamus ? Enfin, il gère le GEM et l'EPS, ainsi que la couleur, ce qui lui offre tout de même des passerelles.

Programme en allemand.

/BUREAU/PAO/AWDEMO.TOS

Réf. : ST1659

✓ Biblio 1.0

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Cette petite base de données, de réalisation française, est particulièrement bien conçue pour gérer une bibliothèque personnelle (ou plus importante). Le principe des renseignements complémentaires permet d'avoir des infos spécifiques pour un type de livre (roman ou BD).

Programme et doc en français.

/BUREAU/SGBD/BIBLIO.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Color Line CXM

STF/STE/TT/Falcon/MM

C'est un module de Calamus (en allemand) destiné à remplacer le CLINE.CXM fourni dans la version française 1994 de Calamus SL. Ce dernier en effet ne fonctionne pas. Affecte des couleurs aux lignes d'aide.

/BUREAU/PAO/CLINECXM.TOS

▼▼▼▼▼

✓ OCR 1.4D F

STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)

Voici la version 1.4D d'OCR, cet excellent logiciel de reconnaissance de caractères en freeware (!). Il sauve les polices, accepte l'entrée de caractères groupés lors de l'apprentissage, offre de multiples options et accepte même les textes légèrement inclinés. Cette dernière version apporte des outils de correction d'image (icônes) et l'édition directe du texte. Et tout est en fenêtre.

Logiciel traduit en français (doc et aide en ligne en anglais).

/BUREAU/TTEXTE/OCR14D_F.TOS

Réf. : ST1660

Communication

✓ Foresight 0.47

STE/TT/Falcon (>=640x200)

Abondamment documenté, ce programme permet de gérer un BBS dans diverses résolutions. Ce n'est pas GEM, mais rares sont les serveurs BBS sous GEM.

Programme et doc en anglais.

/COMMS/BBS/FS_WIDEB.TOS

▼▼▼▼▼

✓ MG-FTP 1.3

STE/TT/Falcon

Pour ceux qui peuvent se connecter à internet avec STIK (protocole SLIP), voici la dernière version du programme ftp.

Programme et docs en allemand et anglais.

/COMMS/MG_FTP13.TOS

Réf. : ST1661

✓ StarCall 2.0Q

STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)

Version complète (avec Fax et BBS) de StarCall, cet émulateur de terminal (VT52, VT100, ANSI couleur...) à utiliser avec un modem. Il dispose même d'un "chat mode" bien pratique pour éviter le mélange des caractères de deux connectés qui s'écrivent en temps réel.

Shareware en allemand.

/COMMS/TERMINAL/STAR20QD.TOS

Réf. : ST1662

✓ Sweetel2 2.38

STF/STE/TT/Falcon

Voici un superbe éditeur de pages vidéotex enfin dans sa version 2. Ce génial logiciel écrit par un français intègre un véritable langage de programmation qui permet de fabriquer des pages dynamiques et de les compiler. Il possède aussi un petit programme de dessin qui sauvegarde l'image sous forme de lignes directement intégrables dans le langage.

Sweetel est donc un environnement de développement complet absolument indispensable à tous ceux qui gèrent un RTC et à ceux qui jouent avec leur minitel. Bref, il vous le faut !

/COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWEET238.TOS

Réf. : ST1663

Falcon (1.44)

✓ Bad Mood 2.05A

Falcon (VGA/RGB)

Ce simulateur d'environnement de Doom présenté dans le numéro 102 de STMAG est enfin disponible dans une version laissant apparaître les textures. Franchement, c'est pas mal du tout, même si ce projet de réalisation de Doom sur Falcon n'est encore qu'un visualiseur en temps réel (6 à 7 images par seconde). Si vous essayez de traverser les murs, vous aurez quelques légers problèmes de redraw momentanés.

Programme et docs en anglais.

/JEUX/ACTION/BM205A.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Conquest of Elysium (1)

Falcon 4 Mo (VGA/RGB)

Très beau jeu, assez complexe mais d'une réalisation très soignée, fonctionnant sur écran RGB (ou télévision) ou VGA. Vous faites la guerre aux seigneurs voisins et gérez armée et population.

Programme et doc en anglais. Première partie (l'autre s'appelle COEDEMO2.TOS).

/JEUX/AVENTURE/COEDEMO1.TOS

Réf. : ST1664

✓ Conquest of Elysium (2)

Falcon 4 Mo (VGA/RGB)

Très beau jeu, assez complexe mais d'une réalisation très soignée, fonctionnant sur écran RGB (ou télévision) ou VGA. Vous faites la guerre aux seigneurs voisins et gérez armée et population.

Programme et doc en anglais. Deuxième partie (l'autre s'appelle COEDEMO1.TOS).

/JEUX/AVENTURE/COEDEMO2.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Tank Blaster 1.0B

Falcon

Téléchargez tous les softs !

par Minitel :

Le kit pour télécharger comportant un *câble* + le logiciel *Sapristi* coûte **95F** port compris, *Sapristi seul* : **15F** port compris

Cette bataille de tanks miniatures est bien sûr plus marrante jouée à plusieurs car il n'y a pas de mode contre l'ordinateur. Manié au joystick, le changement d'orientation de la tourelle se confond parfois avec le déplacement, mais avec un peu de pratique on doit pouvoir s'en sortir avec brio.
Jeu et doc en français.
/JEUX/ACTION/TBLASTER.TOS

▼▼▼▼▼

✓ TETRHEX 1.40
Falcon (VGA)
De fait, ne tourne que sur Falcon. C'est un ensemble de jeux de type Tetris se jouant sur un terrain hexagonal, où lignes et couleurs (et pièces spéciales) doivent être pensées pour débarasser le terrain. Ce qui est intéressant, hormis la réalisation, c'est qu'on peut définir ses propres règles.
Réalisation française.
/JEUX/REFLEXIO/THEX141A.TOS

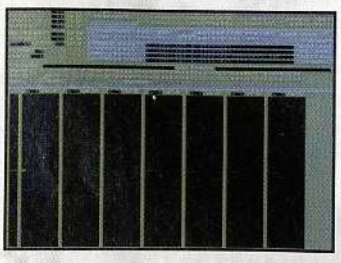
Réf. : ST1665

✓ Dirty Sound Studio 1.11
Falcon 4 Mo (VGA)
Dirty Sound Studio est un excellent programme de direct-to-disk 8 pistes (avec enregistrement de 2 pistes à la fois). Assez simple à utiliser, il est très performant. Beaucoup de fonctions prévues ne sont pas encore implémentées, mais on peut copier et merger les pistes, et se servir du studio comme table de mixage. C'est déjà un must !
Programme et doc en français.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/DIRTY111.TOS

▼▼▼▼▼

✓ JingleFalcon demo 1.29
Falcon C-LAB 14Mo
Version de démo d'un programme pour des jouer des jingles et des spots sur les radios. Nécessite un Falcon C-LAB et 14 Mo et fonctionne uniquement sous Multitos.
Programme et doc en anglais.
/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/JING129D.TOS

▼▼▼▼▼



✓ Graoumf Tracker 0.741
Falcon
Voici un excellent soundtracker 32 voies DSP sur Falcon, de réalisation française. Replay en 50 KHz, 16 bits stéréo (24 bits en interne), 255 instruments multi-samples (8 ou 16 bits), effets sur 65536 valeurs, enveloppes, pan, des tonnes de formats reconnus, etc. Une merveille !
Programme en anglais et doc en français.
/MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/GTK0741.TOS

Réf. : ST1666

✓ Falk'Magazine (1) 3
Falcon (VGA/RGB)
Troisième numéro d'un magazine essentiellement consacré au Falcon. Ce numéro tourne aussi bien sur VGA que sur RGB. Différents articles sur différents sujets, Atari, programmation, musique, consoles de jeux...
Réalisation française.
C'est gros et en deux parties. La deuxième partie s'appelle FALKM3_2.TOS.
/DEMOS/CANARD/FALKM3_1.TOS

Réf. : ST1667

✓ Falk'Magazine (2) 3
Falcon (VGA/RGB)
Deuxième partie du troisième numéro d'un magazine essentiellement consacré au Falcon. La première partie s'appelle FALKM3_1.TOS.
/DEMOS/CANARD/FALKM3_2.TOS

Réf. : ST1668

✓ Maggie 19F
Falcon
Nhuméro 19F (spécial Falcon) de Maggie, le magazine informatique désormais légendaire. Ce numéro est toujours aussi bien réalisé, de plus en plus beau et riche en couleurs... Beaucoup de news, dont les listes de DP du serveur anglais Chameleon, des interviews, Apex Media, etc.
Programme et doc en anglais.
/DEMOS/MAGGI19F.TOS

Réf. : ST1669

✓ Driver Texas MI 3.05
STF/STE/TT/Falcon
Toute dernière version du driver Texas MI pour GDOS et Speedo, réalisé par Thierry Rodolfo et Mathias Agopian, grands spécialistes en la matière.
Cette version inclut le CPX modifié évoqué par Marc Abramson dans le STMAG n° 98.
/UTILS/SYSTEM/TEX_MI35.TOS

▼▼▼▼▼

✓ DFORM 1.0
STE/TT/Falcon
Version de démonstration du programme de Morphing édité par Parx. Cette démo ne gère pas les animations.
Programme en français.
/GRAPH/UTILS/DFORM_FR.TOS

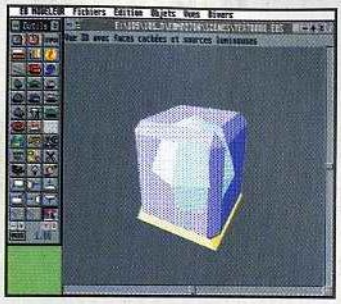
▼▼▼▼▼

✓ Window Color 1.6
STF/STE/TT/Falcon (Coul)
Voici un module pour le panneau de contrôle Atari (CPX) destiné à remplacer le module standard qui permet de changer les couleurs des éléments constitutifs d'une fenêtre GEM. Principal avantage de ce module, il permet de conserver 10 configurations de couleur, et il gère l'aspect 3D des fenêtres du TOS 4.0x ou de Multitos. Plus pratique que la version standard fournie par Atari en standard, si vous souhaitez colorer votre bureau, adoptez ce CPX.
Shareware allemand.
/UTILS/DIVERS/WINCOL16.TOS

Réf. : ST1670

A propos de Shareware: C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Graphisme



✓ EB Model 2.70a
STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (>=640x40
EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé. Il fonctionne sur tout Atari 1 Mo à partir de 640x400, importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impressionnants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. Décompacté au total : 1800 Ko
/GRAPH/DESSIN/POV/EBMD270A.TOS

Réf. : ST1671

Jeux

✓ Wormhole 1
STE/Falcon (Coul)
Wormhole est un jeu d'arcade à scrolling vertical : il faut tirer vite sur les obstacles, les canons qui sortent de terre, les projectiles... A lancer en basse résolution ST, ce jeu offre beaucoup d'options. Pour les maniaques du joystick.
/JEUX/ACTION/WORMHOLE.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Deadland
STE/Falcon 1 Mo (Coul)
Deadland est un jeu dont le principe est proche de celui de Cannon Fodder (déplacements des personnages et tirs) tout en présentant quelques particularités. Réalisation

Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes (=1, =2 etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

Références (par ordre croissant SVP)							Titres ou descriptions	Prix
S	T	X	X	X	X	X	EXEMPLE	XX F
STMAG N°105							Frais de port	15 F
							Total	

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

soignée et bonne fluidité.
/JEUX/ACTION/DEADLAND.TOS

Réf. : ST1672

Programmation

✓ MC68030 0.01
STF/STE/TT/Falcon/MM
Hypertexte au format ST-Guide sur les instructions en assembleur du 68030 (syntaxe et optimisations).
Et, pour une fois, c'est en anglais !
/PROGRAMM/OUTILS/MC68030.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Guide Prog NVDI 4.1
STF/STE/TT/Falcon/MM
Ce texte et quelques utilitaires a été réalisé par Wilfrid Behne (l'un des auteurs de NVDI) et offre, en allemand, un guide de programmation pour exploiter NVDI 4.xx.
/PROGRAMM/OUTILS/NVDIG411.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1207
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1207.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST Report 1208
STF/STE/TT/Falcon/MM
Encore un magazine électronique, abordant diverses infos glanées dans le monde Atari.
/UTILS/DIVERS/STR1208.TOS

Réf. : ST1673

Utilitaires

✓ Atari Info Pages 11
STF/STE/TT/Falcon
Atari Info Pages est un ensemble de fichiers ST-Guide réunissant beaucoup de coordonnées d'éditeurs et d'auteurs de logiciels allemands, commerciaux ou en shareware. On y trouvera, à l'aide d'un classement efficace, noms et adresses d'éditeurs, emails d'auteurs, noms de logiciels.
/UTILS/DIVERS/AIPHYP11.TOS

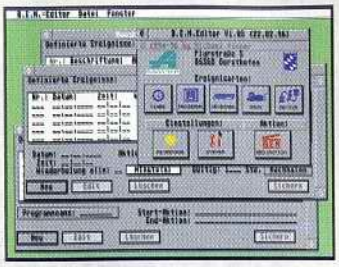
▼▼▼▼▼

✓ Antidote 3.7
STF/STE/TT/Falcon
Ce freeware destiné à éliminer les vilains virus qui pourraient s'insinuer dans votre système n'est pas vraiment récent, mais il est maintenant livré avec une doc en anglais. Diverses fonctions d'analyse et assez bien fait.
/UTILS/DISK/VIRUS/ANTIDOTE.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Imagin 3.0i
STE/TT/Falcon
Voici un traceur de fonctions en version limitée à une seule fonction, mais la version complète permet d'en gérer deux, avec leurs dérivées.
Programme et doc en allemand.
/SCIENCES/MATHS/IMAGI30I.TOS

Réf. : ST1674



✓ Bavaria Event Manager 1.09
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Ce programme permettra de gérer divers événements (lancements de programmes, actions à heures définies, mouvements de souris, envoi d'une chaîne de caractères ou d'un fichier sur un port, etc.). C'est tout en allemand mais assez complet, avec une aide au format ST-Guide.
/UTILS/DIVERS/BEM_109.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Clickrun 1.4
STE/TT/Falcon
Voici un moyen d'avoir divers programmes (et, si vous utilisez un système supportant le protocole AV, des fichiers et dossiers) sous la main. Vous configurez votre palette en assignant les applications, et celles-ci seront disponibles d'un simple clic.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/CLICKR14.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Optimize 2.3
STE/TT/Falcon
Cet utilitaire permet de défragmenter les disques, tout en proposant quelques autres fonctions (check de l'intégrité par exemple). D'une rapidité convenable, il s'en sort bien.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/DISK/HP_OPT23.TOS

Réf. : ST1675

✓ Cookie Monster
STF/STE/TT/Falcon
Application TOS permettant de faire le point sur les divers cookies installés au démarrage.
Programme en anglais.
/UTILS/SYSTEM/COOKIE_M.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Egale 3.1E
STF/STE/TT/Falcon
Dernière version, et en anglais, de ce programme qui permet de comparer et d'éditer deux fichiers. La programmation est entièrement sous GEM et l'interface est limpide. On peut copier des blocs, ajouter des lignes, etc. De plus, on peut maintenant ouvrir des fenêtres monofichier. Et cette version, comme les précédentes, apporte encore toute une série de petits plus.
Shareware allemand en anglais.
/UTILS/DIVERS/EGALE31E.TOS

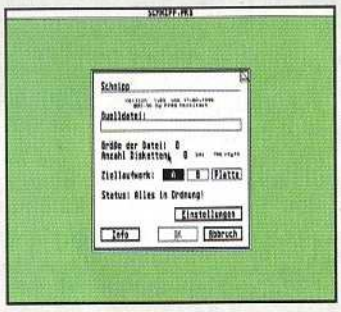
Réf. : ST1676

✓ Extendos Pro Patch 2.3A
STF/STE/TT/Falcon
Extendos Pro est un driver de CD Rom commercial. Ce patch, diffusé en freeware, permettra à ceux qui sont déjà possesseurs réguliers d'Extendos Pro d'effectuer une mise à jour des versions 2.1, 2.2 et 2.3 vers une 2.3A.
Programme et doc en anglais.
/UTILS/DISK/EPRO_23A.TOS

▼▼▼▼▼

✓ ST-Guide 14E
STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)
Dernière version de ST-Guide qui, comme 1st Guide, fonctionne en hypertexte. S'il ne charge pas d'autres types de fichiers que les siens et l'ASCII, il permet d'insérer des IMG directement dans les fenêtres hypertexte.
Ce n'est pas vraiment une nouvelle version, cette release existe depuis plusieurs mois, mais elle est disponible ici en anglais.
/UTILS/DIVERS/STG-14E.TOS

Réf. : ST1677



✓ Schnipp Schnapp 1.09
STF/STE/TT/Falcon
Ce nom, tranchant comme des lames de ciseaux, désigne un utilitaire qui permet de fragmenter un fichier (trop gros pour entrer sur une disquette) et qui possède aussi une fonction pour rassembler les morceaux. Livré avec une application pour PC (pour l'échange entre les deux machines).
Programme et doc en allemand et anglais.
/UTILS/FICHIERS/SCHNP109.TOS

▼▼▼▼▼

✓ Stella 2.55
STF/STE/TT/Falcon
Cette application permet de récupérer différents formats de fichiers venant de diverses machines (y compris des fichiers Photoshop 2.5 et des sons Psion Organizer !) et d'en constituer une sorte de base de données.
Réalisée avec la librairie Magic 4, l'interface

Bon de commande

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Pays

Ci-joint mon règlement par :

❑ Chèque ❑ Mandat

à l'ordre de :

DISKIMAGE

5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex

❑ Carte Bancaire

N° Carte :

Date expiration :

Signature obligatoire :

est jolie et pratique.
Programme et doc en allemand.
/UTILS/FICHIERS/STELL255.TOS

Réf. : ST1678

✓ **A La Card 1.41**
STF/STE/TT/Falcon/MM
A La Card est un utilitaire sympathique qui permettra à l'interpréteur GFA Basic 3.xx de fonctionner dans les résolutions supérieures à 16 couleurs (256, 32768, 65536 ou 16 millions (Falcon et/ou cartes graphiques).
Il a été testé sur Falcon et sur ST, Mega STE, TT (et sous MagiCMac) avec cartes graphiques Spektrum (TC), Crazy Dots (TC) et Nova (TC). Il fonctionne peut-être avec d'autres cartes.
/UTILS/SYSTEM/ALACA141.TOS

▼▼▼▼▼

✓ **Turnus 2.0**
STE/TT/Falcon (>=640x400)
Les gestionnaires de disques et de fichiers sont habituellement structurés autour de masques de saisie contraignants. Ce n'est pas le cas de Turnus qui, alliant le concept de bureau et icônes à celui de base de données utilisant du texte libre, permettra à celui qui prendra le temps de se familiariser de gérer ses catalogues de fichiers avec une plus grande souplesse.
Programme et doc en Allemand.
/UTILS/FICHIERS/TURNUS20.TOS

Réf. : ST1679

nouvelle formule

Un nouveau plaisir...

+ 60 sharewares inédits par mois à télécharger

Découvrez toutes les démos de l'Atari ST/TT/Falcon !

Dialoguez en direct !

Consultez notre service de petites annonces.

Consultez les dernières news du monde Atari.

Questionnez les journalistes de la rédaction.

3615 ST MAG

Éditeur PRESSIMAGE
2,25F/mn

SCAP

Promos Folles

Disques Durs

Pour Falcon

Disques Fujitsu spécialement conçus pour l'audio & la vidéo, recommandés par Steinberg. Livrés complets en boîtier externe avec cable SCSI.

1 Go SCSI externe 2290 Frs

Pour ST, STE

Disques en boîtiers externes, livrés avec une interface DMA / SCSI, tous les câbles & logiciel en français.

160 Mo SCSI externe 1390 Frs

Autres capacités, nous consulter

Logiciels

Tableur graphique puissant LDW (port 30frs) **90 Frs**

Traitement de textes LE REDACTEUR (port 30frs) **90Frs**

DES DIZAINES DE JEUX POUR ATARI

à partir de **50 Frs**

Ecrans Couleur

Pour la gamme ST, STE, Ecrans RVB-Peritel

790 Frs

Port 150frs

LECTEUR CD

CD-ROM Quadruple vitesse SONY SCSI EXTERNE avec CD TOOLS en français

1990,00 Frs

Port 150frs (+ 690,00 Frs pour la gamme ST)

CD-ROM SKYLINE

600Mo d'utilitaires, démos, images...

59 Frs

Port 15frs

Occasions

Très nombreux matériels et logiciels d'occasion. Des affaires tous les jours. Appelez-nous...

Reprise de votre Atari pour l'achat d'un PC

Exemple de configuration Multimédia complète :
Pentium 75 - 8Mo RAM - Disque dur 840 Mo
Ecran 14" - Windows 95 - Carte son 16 Bits
CD ROM Quadruple vitesse - 2 HP 2x25W

8490 Frs

Reprise Falcon entre 1000 et 4000 Frs
Reprise ST, STE entre 500 et 2000 Frs

Ouvert du mardi au samedi de 9h30 à 19h
Métro Saint-Denis Porte de Paris

VISA

Pour Commander :
Règlement par chèque ou Carte Bleue
Garantie de livraison rapide

18, bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél : 48.13.1 2 3 4
Fax : 48.13.1 2 3 5